AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique

ISSN 1164-1746

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

L 9427 - 110 - 39,00 F

Mars 1998 n°110 Suisse 12FS,
Belgique 250FB, Canada 8.50$.

SOMMAIRE

Amiga choisit PPC + 68k 3
News Allemagne 6
L'assiette Anglaise 10
PowerUP 12
Tests Hardware
Clavier infrarouge 17
Camera Panasonic NVDX100 33
Tests Soft & CD
TurboPrint v6 14
CrossDos 7.01 Gold 18
CDCat 42
XTrace 44
Amiga Web Offline 1 23
Picture Manager 52
Spécial
Entretien avec Jean-François Fabre 20
Installer Thor sans larmes 26
Le point sur CyberGL 50
Série
ASM 37
Les fanzines 30
HTML 34
Java 36
Niouznet 24
Pioscope 16
Les Potins de Ramses 16
Pratique de LightWave 57
LightWave dans tous ses états 56
News Vidéo 32
Imagine 58
Real 3D Workshop 54
Domaine Public 46
Jeux 60
Courrier 38
Les petites annonces 41
Les clubs et l'abonnement 40

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication: Bruce Lepper

Secretaire-Comptable: Brigitte Cabrera

Ont participé à ce numéro:
Franck Anière, Sébastien Bouchex, Alain Bourgery, Denis Bucher, Frédéric Calendini, Pascal Chiozzi, Olivier Debats, Frédéric Delacroix, Johann Girard-Cheron, Hilaire Honorin, Jean-François Horvath, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Fabrice Mansat, Jérôme Palaysi, Stéphane Perolini, Jac Pourtant, Hervé Sonneville, Olivier Staquet, Eric Vannueten, Pascal Willano, Benjamin Yoris

NOTRE COUVERTURE

La couverture a ce mois-ci été commise par Jac Pourtant, sur Real 3D, bien sûr, TV Paint et ImageFX. Les rusés lecteurs qui découvriront le sens profond de cette profonde énigme auront bien gagné le droit d'acheter un deuxième exemplaire pour retarder un peu la collision :)

COPYRIGHT ©NewsEdition 1998
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga International, Inc.
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga International, Inc.
Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: Compo-Toulouse, tél 05-61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél (0)5-61 63 95 05, fax (0)5-61 99 05 32. Tirage: 21000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Editorial

Phase 5 semble être le grand gagnant des derniers événements dans le monde Amiga. En même temps, nous apprenons que Haage & Partner a été sollicité pour préparer la prochaine version de l'AmigaOS, la 3.5. Il est à espérer que les deux rivaux vont trouver le moyen de travailler ensemble.

Toutes ces annonces semblent confirmer que Gateway -malgré les très bons résultats financiers qu'il vient d'annoncer- n'a finalement pas envie d'investir des sommes importantes en développement Amiga. Les déclarations faites par Jeff Schindler d'Amiga Inc à Cologne, concernant l'existance d'un budget important pour l'Amiga, n'était pas véridiques, pour parler poliment. Ce qui est drôle c'est que moi, j'ai cru tout ce qu'il a raconté, mais apparemment j'étais le seul. Quand je fais part de ma déconvenue, la mort dans l'âme, tout le monde me répond qu'il était évident que Gateway n'allait pas investir dans l'Amiga, pardi...

Cela veut dire aussi, que le projet de portage sur Alpha par HiQ que nous avons annoncé le mois dernier, devient moins facile à réaliser, sans l'aide importante de la part de Gateway.

Mais ce n'est pas grave, car le nouvel Amiga existe enfin. Il s'appel PowerUP.

PS: Dans le prochain numéro, rencontre avec Amiga Inc à St. Louis.

PANASONIC NVDX100 Page 33
"Il faut mettre en avant la formidable qualité de l'image" - Olivier Debats

INDEX DES ANNONCEURS

ACM PRODUCTION	17	FDS	31
ADFI	35	PRAGMA	23
APPLIMATIC	21	SERELE	13
ATEO	47	SLD	43
DELTA GRAPH'X	39	TURTLE BAY DIRECT	25
DUCHET	19	VOTRE SPECIALISTE	41

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches , (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Amiga Inc choisit PowerPC et 68K...

...et Phase 5 devient le nouveau leader

Amiga Inc a enfin nommé le PowerPC (et accessoirement la famille 68k) comme processeur de l'avenir pour Amiga, donnant raison à la société allemande Phase 5 et ses cartes PowerUP.

La déclaration, bizarrement publiée sous forme de questions et réponses, était suivie de près par une augmentation de commandes pour ces cartes, et assure d'avance la réussite du prochain lancement par Phase 5 de ses cartes BlizzardPPC pour Amiga 1200.

Phase 5 est le seul fabricant de périphériques à avoir osé investir de façon importante sur le système Amiga pendant les années incertaines qui ont suivi la faillite d'Escom. Grâce à ces investissements, il se trouve actuellement en position de leader indiscuté, et le seul à pouvoir fournir un Amiga de deuxième génération.

D'autres fabricants (DCE, Index) ont annoncé des machines pré-équipées pour PowerPC (A5000, Boxer), mais il est probable qu'ils adopteront, eux aussi, la technologie PPC de Phase 5.

De plus, Wolf Dietrich de Phase 5 nous confirme (voir ses réponses dans ce journal aux critiques récentes) que sa société prépare des cartes multi-PowerPC qui vont assurer (pour les logiciels compatibles PowerUP) que l'Amiga redeviendra certainement l'un des systèmes les plus rapides.

L'essor des logiciels PPC

Comme si une bonne nouvelle n'était pas suffisante pour Phase 5, il y en a une deuxième: le nombre de logiciels tournant sur les nouvelles cartes PPC est en augmentation rapide et constante.

Beaucoup sont des portages du monde UNIX pour développeurs, mais déjà on voit des sujets plus ludiques comme des Doom et un émulateur Gameboy. Plus important, les logiciels d'affichage et traitement d'images sont déjà disponibles.

"Quel CPU sera le processeur dans les futurs Amiga?"

Voici quelques extraits de la déclaration du 18 janvier de Joe Torre, ingénieur chez Amiga Inc. Cette déclaration était d'abord mise en doute par une contre-annonce de l'ICOA, dans lequel Fleecy Moss disait que le prochain processeur pour l'Amiga n'avait pas était définitivement décidé. Mais selon une troisième annonce, cette fois-ci de la part de Jeff Schindler, dirigeant d'Amiga Inc, pour qu'une annonce soit officielle elle doit être publiée sur le site web d'Amiga International, Inc (www.amiga.de). Or, seules les "questions et réponses" de Joe Torre s'y trouvent...

Q: Quel CPU sera davantage utilisé dans l'avenir de l'Amiga, 68K ou PPC?

R: Les deux. Amiga a le 68k pour compatibilité, et le PPC pour la vitesse. La flexibilité de l'architecture Amiga lui a permis d'ajouter un PPC pour des tâches lourdes comme le rendering, compression, cryptage, etc. Au fur et à mesure que les utilisateurs adopteront le 68k + PPC, nous aurons de plus en plus de logiciels qui utiliseront la puissance du PPC.

Q: Faudrait-il un processeur PPC pour Workbench 3.5?

R: Non. Cette mise à jour sera pour les machines existantes aussi bien que pour les machines futures.

Q: Existera t-il une version PPC de AmigaOS?

R: Des licences sont disponibles pour porter l'OS sur Alpha, PPC, MIPS, etc. Ces adaptations tourneront sans doute beaucoup plus vite que les OS obèses qui tournent habituellement sur de tels processeurs. Mais ils ne seront pas considérés "Amiga-compatible" s'ils ne fournissent pas un genre d'émulation du chipset et du processeur 68k.

Q: Et le ColdFire processeur comme CPU?

R: Le ColdFire est moins que 30% code-compatible avec 68k. Ceci imposerait la réécriture de l'Amiga OS, et serait incompatible avec les logiciels existants, y compris tout Aminet.

Q: Est-ce que Amiga Inc. fabriquera de nouveaux Amiga?

R: Non, les nouvelles machines viendront des sociétés qui ont une licence de Amiga International.

LOGICIELS PowerPC

akJFIF-dt.lha AkJFIF-dt V43.155 (JPEG, 68000-060, PPC)
akJFIF43x.lha
akPNG43x.lha
(La partie PPC de ces deux logiciels ne fonctionne que avec AWeb et uniquement avec la version enregistrée et non avec tous les programmes utilisant les Datatypes.)
akPNG-dt.lha AkPNG-dt V43.155 (PNG, 68000-060, PPC)
adt-aix41-ppc ADT 2.3 for AIX 4.1 (PowerPC)
AmigaVGBPPC.lha emulateur Gameboy pour PPC+CGX
ArtStudio3.0 PPC
Benoit2_5.lzx
bzip2.lzx
cgxv41_r69f.lha
CreateMPEG1_1.lha
CrionsPowerCom.lha Crions PowerAmiga/PPC Info Compilation1
DhrystonePPC.lha Dhrystone2.1 compilé pour PowerUp
Digital Broadcaster Elite operateurs d'effets PPC
frogger.lha MPEG-2 video player (040/60/PPC)
gzip.lzx
IsisPPC2_1.lzx
jpeg.lzx
lha_ppc.lha
lwShowPPC-V1_6.lha
mpegvdt202.lha
musicinppc-v1_4.lha
PBlit_PPC.lha Personal PPC Blit Library v. 2.3
Picture Manager 5
Plane1_4.lzx
PowerSearch.lha
ppc_samples.lha
ppcasmpk.lha PowerPC Emulator&Disassembler for Coders
ppcbeta-V45_5.lha
PPCbwb111.lha Bywater BASIC interpreter 1.11, powerUP
PPCcforth.lha portable implementation de Forth
PPCDeTar.lha DeTar pour powerUP
PPCGNUtar16.lha GNUTar 1.11.2, powerUP
PPCMemTest1_1.lzx
PPCsiod.lha interpreteur Scheme (similaire au Lisp)
PPCsmalltalk.lha Port du système Little Smalltalk
PPCtinyprolog.lha interpreteur Prolog simple. V1.1
PPCTool2_2.lzx Cross compiler pour cible powerpc.
PPCtroepfel.lha Calc. de Pi et e
ppctut.lha MagicSNs PowerPC ASM Tutoriel
PPCUnARJ241.lha UnARJ 2.41 pour powerUP
PPCUnTGZ.lha UnTGZ pour Amiga powerUP
PPCuucoders.lha Uuencode/uudecode 1.0 pour powerUP
PreludeAMP.lha PPC MPEG audio player pour Prelude
QBist1_6.lzx Abstract art renderer (PPC/M68k)
ReflectionPPC v5 (et en anglais mi-98)
rtgppc.lha
SManPPCb2.lha générateur de Mandelbrots
SV-PPC.lha SuperView-Library powerUP
Tornado3D (expérimental)
TurboPrint6 (prise en compte auto de PPC)
uae.lha émulateur Amiga
vbcc.lha Free optimizing ANSI C compiler (68k/PPC)
vbcc_ppc.lha Vbcc-executables pour PowerUp
VDoomPPC.lha Amiga Doom pour PowerPC/ELF
ViewTool.lha affiche images JPEG (68k + PPC support)
ViewTool2.lha
WarpUP_Release2.lha
WarpUP_Release2_Update.lha
whetston.lha
WildfirePPC.lha Amiga Version 4.43 de Wildfire
WF-Benoit.lha Wildfire-Benoit Operateur
xpkBZIP.lzx
ZhaDoom.lha PPC Doom pour WarpOS V0.5

INTERVIEW AVEC PETRO T.

Haage & Partner et l'ICOA prépare l'OS 3.5

Petro Tyschtschenko, président d'Amiga International, Inc., nous informe qu'il a proposé à la société allemande Haage & Partner, de prendre en charge le développement de l'OS 3.5.

"C'est le minimum a faire pour garder en vie le marché Amiga, pour montrer aux gens qu'il y a des travaux en cours, et que tout n'est pas arrêté.", dit Petro.

"J'ai discuté ceci avec Jeff Schindler, car c'est lui qui est responsable pour le développement, et je suis responsable pour le marketting."

"Haage & Partner sont des gens intelligents, ils connaissent l'Amiga, il vont faire ce travail en équipe avec d'autres développeurs, comme Olaf Barthel (auteur du logiciel Term). Je voulais surtout démarrer les choses. Jeff Schindler est très motivé. Il a discuté ceci avec GateWay et ils sont apparemment prêts à poursuivre ce plan. Haage & Partner a dejà commencé à travailler avec d'autres, et je crois que cet été nous aurons un OS 3.5."

"Le contrôle de ce projet reste avec Amiga Inc, bien sûr. Phase 5 aussi va participer dans le travail de cette équipe, parce que eux aussi ont des idées côté logiciel, et il est important que tout soit compatible avec le hardware de phase 5, avec les machines de DCE et avec tous ceux qui ont des licences, sinon nous allons créer des problèmes pour l'avenir.

"Jeff Schindler et moi-même seront au GateWay Computer Show à St Louis, Missouri, USA le mois prochain, et Jeff donnera plus d'informations à la conférence développeur là-bas. J'espère que cette conférence sera plus utile que celle de Cologne en novembre."

Amiga et Phase 5

Petro a confirmé que les dernières annonces par Joe Torre d'Amiga Inc concernant le choix d'un processeur, sont une approbation des cartes PowerPC de Phase 5. Amiga est actuellement en discussion avec Phase 5 pour des licences. Concernant les différences entre Phase 5 et Haage & Partner à propos du logiciel système pour les cartes PowerUP, Petro remarque que, bien que chacun ait droit à son opinion, il faut trouver un compromis pour permettre un développement unifié du système Amiga.

"Ceci est le boulot de Jeff Schindler, il le sait, et il est en contact régulier avec Haage & Partner et les autres."

Un nouveau projet hardware chez Phase 5

Petro a révélé que Phase 5 réfléchit sur un nouveau projet hardware qui serait un ordinateur compatible Amiga.

(Ed: voir l'encadré au sujet de rumeurs d'un "super-Amiga". Phase 5 n'a fait aucune annonce officielle, mais on peut imaginer un ordinateur à base de Power PC qui serait capable de charger l'Amiga OS et d'émuler le chipset Amiga. Wolf Dietrich de Phase 5 nous a confirmé le développement de cartes multi-PowerPC, et il sera possible par exemple, pour l'un des processeurs d'émuler l'Amiga pendant que les autres processeurs (jusqu'à quatre en tout) s'occuperaient des calculs.)

Sans donner d'autres détails, Petro confirme que Phase 5 va prendre une licence pour l'OS 3.1.

"Nous travaillons sur les termes de cette licence actuellement. Ils voudraient mettre le système 3.1 sur un CD avec leur propre logiciel pour le PowerUP, parce qu'ils auront les deux systèmes. Amiga International sera payé en fonction du nombre de systèmes vendus."

Il est même possible que certains de ces produits seront distribués par Amiga International, qui possède déjà des réseaux de distribution pour produits similaires, ajoute Petro.

ANews: Phase 5 portera-t-il le système Amiga graduellement sur le PowerPC?

Petro: "Ils ont des projets mais ce n'est pas encore décidé. Ceci est le travail de Jeff Schindler. Il doit co-ordonner avec Phase 5 et Haage & Partner et avec les autres. Donc cette question est encore en négociation, mais il faudrait le faire."

ANews: Pourquoi Jeff Schindler n'a-t-il pas pu employer l'équipe qu'il avait prévue à Cologne en novembre?

Petro: Il travaille avec des consultants, avec l'ICOA et son dirigeant Fleecy Moss (voir encadré), et avec Alain Penders (un dirigeant belge de Finale Development, créateurs du très attendu butineur *Finale Web Cruiser*. Ce dernier a pris du retard justement à cause de ces projets concernant l'OS Amiga.).

ANews: Y a-t-il du progrès concernant les chinois?

Petro T: Non, ils ne communiquent pas, alors si je comprends bien ils se concentrent sur leur produit exclusivement pour le marché chinois.

ANews: Est-ce que Gateway conteste toujours leur droit de vendre des produits Amiga en Chine?

Petro T: Non, je ne crois pas.

Un super-Amiga chez Phase 5 ?

D'après le journal allemand Amiga Plus, à la suite du choix du 680x0/PPC, phase 5 espère un soutien grandissant du standard PowerUP par les développeurs de logiciels

Phase 5 a de nombreux projets majeurs en développement, comme par exemple CyberGraphX-AGA et CyberGraphX PPC natif ou encore les librariries CyberGL PPC natives. Wolf Dietrich déclare que la fonctionnalité du système logiciel PowerUP est continuellement améliorée. Ils sont investis de la mission de construire une base solide pour des nouveautés en direction d'un Amiga OS natif strictement PowerPC, retravaillé et amélioré.

Wolf Dietrich admet qu'il est en pourparlers avec Amiga International au sujet de la licence Amiga OS, et il pense que la conclusion est proche. Il ajoute : "Nous désirons obtenir la licence pour pouvoir utiliser l'Amiga OS dans les développements futurs du programme PowerUP". Il ne veut toutefois pas avaliser les rumeurs selon lesquelles Phase 5 travaillerait à un système complètement nouveau qui comprendrait l'extensibilité optionnelle vers plusieurs processeurs POwerPC, un graphisme hardware 3D et un bus PCI pour l'emploi de cartes standard.

Toujours d'après Amiga Plus, une "passerelle PCI" est au stade de la simulation. Dès celle-ci terminée, le prototype testé et la production des cartes graphiques en route, phase 5 commencera à intégrer les divers composants de la technologie PowerUP dans des produits plus sophistiqués. Le résultat pourrait être le "super-Amiga".

ICOA démarre avec l'aide de Amiga Inc

The Industry Council for Open Amiga (ICOA) vient d'annoncer son établissement officiel en forme d'organisme à but non-lucratif, enregistré dans l'état de South Dakota, USA.

L'ICOA remercie Amiga Incorporated pour son aide juridique et financière dans la phase d'établissement. Un formulaire d'inscription pour développeurs individuels et sociétés de développement devrait faire son apparition sur le site web début février (www.netreach.net/~fleecy/icoa/).

C'est une organisation de type associatif qui regroupe les meilleurs développeurs de lagalaxie Amiga ainsi que certains ex-ingénieurs de chez Commodore (ceux-ci sous l'égide de la Jay Miner Society) comme Andy Finkel; elle est née sur Internet suite

au rachat de Commodore par Gateway2000, de la volonté de passionnés de l'Amiga, à la fois utilisateurs et professionnels, désireux de participer à la renaissance de la machine et d'en assurer la pérennité future.

Cette organisation a pour objectifs :

- d'établir un rapport quant au meilleur avenir possible de la machine,
- créer et définir un ensemble de standards et caractéristiques techniques ouverts fondés sur le projet du futur système d'exploitation Open Amiga, qui devrait être totalement indépendant du hardware.
- d'être un espace d'échanges afin de favoriser la coopération au sein de la communauté des développeurs Amiga par le biais de la création de groupes de travail ayant des missions bien précises.
- être une interface entre la communauté des développeurs Amiga et Amiga Inc. pour éviter que les erreurs du passé (cf. la politique marketing et R&D de feu Commodore) ne se reproduisent... Amiga Inc. a nommé l'ICOA comme interface officielle entre les développeurs indépendants et elle-même.
- insuffler un nouvel élan à la plateforme Amiga et promouvoir son utilisation dans des domaines multiples.
- faire des propositions de politique commerciale autour de la machine ainsi que bâtir des stratégies et des projets pour l'avenir.
- être à l'écoute des utilisateurs grâce à un canal IRC où ils peuvent exprimer leurs attentes, idées et autres suggestions au sujet de la machine.

Vrai et pas vrai

Souvenez-vous des affirmations de Jeff Schindler à Cologne au mois de novembre, concernant le budget accordé par GateWay 2000 pour l'Amiga ?

Je cite: "Petro a un budget et Amiga Inc a également un budget jusqu'à la fin de l'an 2000. Ces budgets ont été approuvés..."

Mais non, Mr Schindler, ces budgets n'avaient pas été approuvés. C'est le journal britannique Amiga Format qui a révélé ce fait un mois après, et Gateway n'a pas nié .

D'ailleurs, aux dernières nouvelles, non seulement le budget pour le développement Amiga n'a pas été approuvé, mais la vision de Jeff Schindler d'un standard mondial Amiga et de la création d'un centre de recherche et développement semble entièrement mise en doute. Il n'a peut-être pas réussi à "vendre" son projet aux comptables qui entourent Ted Waitt? Quoi qu'il en soit, nous nous sentons encore une fois bafoués par les événements.

Nous avons vu répéter plusieurs fois dans la presse ces derniers mois quelques autres erreurs qu'il serait bien de corriger:

Exemple: "Amiga Inc dispose d'un Workbench 3.5, et a fixé la date de sortie pour mars 98."

Jeff Schindler, dirigeant d'Amiga Inc (la société créée par GateWay pour développer l'Amiga) a refusé à Cologne en novembre, de donner une date de sortie du Workbench 3.5. L'idée que l'OS 3.5 est terminé est fausse. Très peu de travail sérieux a été fait sur le système depuis la faillite de Commodore.

NOVA DESIGN ANNONCE IMAGEFX 3.0

Nova Design Inc annonce que la mise-à-niveau 3.0 d'ImageFX est disponible. ImageFX a été le logiciel graphique de niveau requis pour tous les utilisateurs Amiga et partie prenante de la panoplie d'utilitaires pour le Video-Toaster pendant plusieurs années. Combinant le dessin, la conversion de formats, la retouche d'image et les effets spéciaux, ImageFX est l'indéniable champion en manipulation graphique sur l'Amiga.

"ImageFX 3.0 peut-être appelé à juste titre la "mise-à-niveau des utilisateurs", car il a été façonné à la demande de nombreux clients", a déclaré Bob Fisher, vice-président chargé des ventes chez Nova Design Inc. "Nous avons fait subir des changements merveilleux à l'interface, ajouté le rafraîchissement instantané asynchrone des images, de plus grandes prévisualisations zoomables, des fenêtres multiples, des layers (couches), et encore plus d'effets spéciaux"!

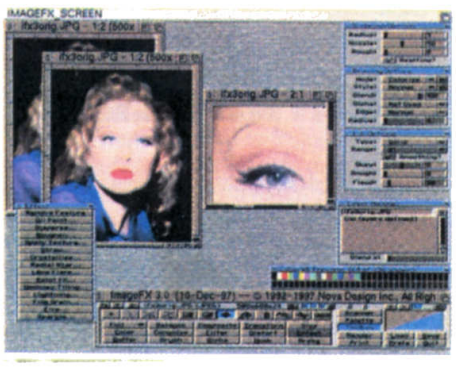
Multi-fenêtres

L'interface est toujours fidèle au standard professionnel de l'Amiga, du film vidéo et de l'industrie cinématographique avec son approche de style "Programme de dessin". Ceci a été construit sur ImageFX 3.0 pour permettre aux sous-menus de rester ouverts, permettant ainsi un accès instantané aux fonctions les plus souvent utilisées, des prévisualisations d'effets assez larges qu'on peut zoomer en avant ou en arrière, le choix des caractères, le multi-fenestrage également pour la même image, et des layers pour la composition d'images complexes qui peuvent être modifiées encore et encore avec facilité, et beaucoup d'autres améliorations.

La compatibilité entre plateformes a été une priorité pour ImageFX, depuis la gestion du Video-Toaster/Flyer, jusqu'à la longue liste de formats graphiques répartie sur tous les genres d'ordinateurs. Avec cette nouvelle version, ImageFX accroît sa gestion du Flyer et reconnaît le format natif de PhotoShop, de façon que les images puissent être partagées entre ImageFX et PhotoShop. ImageFX gère également le chargement et la sauvegarde des données colorées par bitmaps (CMAP) permettant ainsi une conversion rapide et précise de ces formats.

Les effets spéciaux ont toujours été une spécialité d'ImageFX. Depuis ses premiers jours, ImageFX a été un des pionniers des effets spéciaux à la Hollywood pour les ordinateurs individuels avec son morphing, son warping, sa retouche de camouflage, ses éclairs et effets de feu. Les effets sont encore plus nombreux dans cette nouvelle version.

Le tout nouveau module de nuages permet de générer de véritables nuages fractals animables et évolutifs par batch d'une forme à une autre. Les nuages peuvent être mis en couches superposées afin de créer des effets tridimensionnels et être combinés avec des palettes spéciales fournies ou personnelles afin de réaliser des dessins de plasma également.



"Scatter" est un nouvel effet spectaculaire pour réduire une image en fragments et les répartir selon différentes formes. Ceci peut être utilisé pour des besoins artistiques ou pour des transitions de scènes.

Egalement nouveau dans ImageFX 3.0 : Splash. "Splash" utilise les fonctions de raytracing (lancer de rayons) et de bump-mapping (relief simulé par placage d'images) pour créer des simulations liquides de pluie, de sillage de ski nautique, de gélatine tremblottante et plus encore. Les effets peuvent être régulés par batch pour animer des flaques d'eau sous la pluie et créer des transitions "hautement organiques".

Un effet classique sur d'autres plateformes (même sur Amiga : MovieShop. NdT), PageCurler, a été ajouté également. Celui-ci peut faire une transition de page qui tourne ou bien détacher des lettres de la surface de la page.

FXForge

Mais la perle rare parmi tous ces nouveaux effets s'appelle FXForge. "FXForge" utilise des expressions mathématiques simples, qui appliquées à chaque pixel d'une image, peuvent créer des centaines et des centaines de nouveaux effets. C'est une superclasse de la même technologie employée par la "Filter factory" de PhotoShop et d'ailleurs totalement compatible avec elle. Grâce à l'énorme popularité de ces formules, des centaines sinon des milliers sont disponibles sur l'Internet. La supériorité de FXForge réside dans sa faculté à animer les paramètres et à accéder au tampon alternatif (swap buffer) pour réaliser des effets de transition également.

Pour commander la mise-à-niveau: Pour les versions de 2.0 à 2.6, le prix est de $79.95 plus le port ($5 desétats-Unis, $10 pour le reste du monde. Pour les versions antérieures, le prix est de $124.95.

Mais ImageFX devrait être également distribué par votre revendeur local (en France AGMO, NdT).

Traduction : Jac Pourtant

GROS-EDITO

QUATRE ALLELUIA ET DEUX MISERERE

En général, c'est trois-trois. Pour cette fois, ce sera quatre-deux.

■ La nouvelle est tombée le 30 janvier. Les Amiga futurs seront équipés d'un système dual composé d'un 680x0 et d'un PowerPC. La continuité est assurée, la compatibilité également, surtout vis-à-vis de phase 5. C'est la meilleure nouvelle qu'on pouvait attendre pour nous autres usagers. On aurait pu rêver de processeurs plus puissants, mais c'aurait été un grave danger pour le futur de l'Amiga. Amiga Inc s'est sûrement aligné sur phase 5, et c'est une décision sage et intelligente. Alleluia !

Aussitôt cette déclaration faite, la société américaine "MacroHard Media", pour encourager les développeurs et les usagers à forcer l'avenir, décide de vendre temporairement (février) les cartes Cyberstorm PPC200 à un prix réduit. Alleluia !

■ On n'y aurait pas cru. La version 2.6 semblait être la dernière, tant elle est déjà âgée. Et puis, cette nouvelle qui fait l'effet d'une bombe, surtout que Kermit Woodall avait bien gardé le secret à Cologne: ImageFX sort en version 3.0. Et vu la liste des améliorations, c'est quelque chose! Ne manquez pas de lire la liste des effets et des changements, c'est une nouvelle très importante pour le monde de l'Amiga. Alleluia !

■ Le retour de l'enfant prodigue. Kilukru: un des piliers du succès passé de l'Amiga, qui fut un des premiers à partir, bien avant que la situation ne devienne critique et qui pour cela d'ailleurs, porte une grande part de responsbilité dans l'exode vers le PC par l'exemple qu'il a donné, fin du suspense, j'ai nommé Scala. La version MM400 revient améliorée quelque peu sur Amiga. Il faut dire que c'est NightShift qui s'y est collé. Grâce lui soit rendue. Alleluia.

■ Cronus s'éteint, Cronus déplore, Cronus liquide. Le légendaire Fred Fish, à l'origine de cette société, déclare, la mort dans l'âme on s'en doute, que le marché ne permet plus pour l'instant de continuer les ventes de produits pour Amiga. Si la situation venait à changer, Cronus envisagerait bien sûr de revenir vers nous. En attendant, ils liquident leurs cédéroms et c'est le moment d'en profiter, usagers, groupes, éducation, distributeurs. Les prix vont de 1 à 5 US$. Miserere !

■ Je viens aujourd'hui de recevoir la nouvelle version d'Amiga Magazine, petit feuillet misérable sur papier recyclé perdu parmi les pubs bristolées pour les mobiles au milieu d'un magazine luxuriant destiné aux PC. Le contenu est navrant, quelques tests que je vous livre encore, quelques articles pas spécialement orientés Amiga. Les seuls nouveaux produits sont une imprimante, un disque dur, un moniteur et un boîtier plastique pour coller les labels de cédérom. Il y a bien encore un cédérom collé sur le pauvre bulletin, mais l'éditorial est cynique, l'Amiga va bien, il a encore toute sa vitalité. Pourtant il existe des nouvelles importantes, nous en trouvons une bonne cargaison, nous, et la scène Amiga est plus active en Allemagne qu'en France. Alors pourquoi? Il serait plus honnête d'arrêter carrément que de livrer à ce simulacre dégradant. Miserere !

NOUVEAUTES MATERIELS

POUR LES BRICOLEURS

Intrinsic Computer Systems, en Grande-Bretagne, a décidé, devant le succès de ses modèles Tower pour Amiga, de vendre les éléments constitutifs en pièces détachées, de façon à monter son système soi-même. Pour maintenir un bas prix sur ces éléments, ils ne sont pas marqués et aucun manuel (sauf en option) n'est livré avec. C'est pour les gens qui savent ce qu'ils font. Les cartes-mères sont basées sur le bus Ateo et les cartes graphiques sont en 64 bits. <http://www.centrenet /~ics/>. [Intrinsic Computer Systems]

TOWERHAWK EX

Une nouvelle solution Tower de chez RBM. On peut y intégrer une carte-mère de 1200 ou de 4000. Si c'est un 1200, on peut aussi y loger un PC. Cinq emplacements Zorro-II, tous compatibles carte accélératrice, tout rentre dans le boîtier même un lecteur de cédérom PCMCIA. Cinq baies 5,25 et 3 emplacements 3,5 pour disques durs. Les dimensions sont de 60 x 40 x 20 cm et le poids est de 15 kg.

INFOS D'ALLEMAGNE (3/98) de Jac Pourtant (jac@avignon.pacwan.net) (pour le numéro de mars 98)
Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite des articles ou des publicités parus dans les revues PC GO! (Supplément Amiga Magazin) et AmigaPlus de février 98 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

NOUVEAUTES LOGICIELS

GARDE DU CORPS POUR L'AMIGA

Amiga Bodyguard est un système de protection de la mémoire ressemblant à celui d'Unix. Ceci manque cruellement à l'OS Amiga, car cela permet d'assurer la sécurité des tâches. En effet, sur Amiga, si une tâche ou un programme vient à "planter", les pointeurs s'affolent, et peuvent aller piocher un peu n'importe où dans la mémoire et donc faire "planter" d'autres tâches ou programmes. Les systèmes de protection de la mémoire interdisent ce genre de débauche, mais sont en général assez lourds. Il serait impensable d'intégrer ceci dans la ROM de 512 ko de l'Amiga. Ce nouveau système nécessiterait une MMU, donc un 68030, 40 ou 60 et l'OS 3.0 comme minimum. Amiga BodyGuard est programmé par le créateur du file system pour cédérom AmiCDFS et sera distribué par [Stefan Ossowskis Schatztruhe]

HAAGE & PARTNER

Storm

Le dernier membre de la famille Storm vient de voir le jour officiellement. StormPowerASM est un macro-assembleur pour PowerPC accompagné de plusieurs centaines de mnémoniques qui facilitent la tâche du programmeur. La documentation, outre une description détaillée de tous ces mnémoniques est un cours complet de programmation sur PowerPC.

A présent que StormPowerASM est terminé, un paquet complet avec ce dernier, Storm C pour PowerPC, et WarpUP est disponible, assurant ainsi au programmeur un environnement complet pour développer sur PowerPC.

La famille comprend donc à présent:
- StormPowerASM pour PowerPC.
- StormC 3.0 pour PowerPC.
- WarpUP pour PowerpC.
- StormC 3.0 pour 68k AmigaOS.
- StormWizard 2.2 pour AmigaOS et p.OS.

Pour tout renseignement complémantaire, <info@haage-partner.com> ou <http://www.haage-partner.com>.

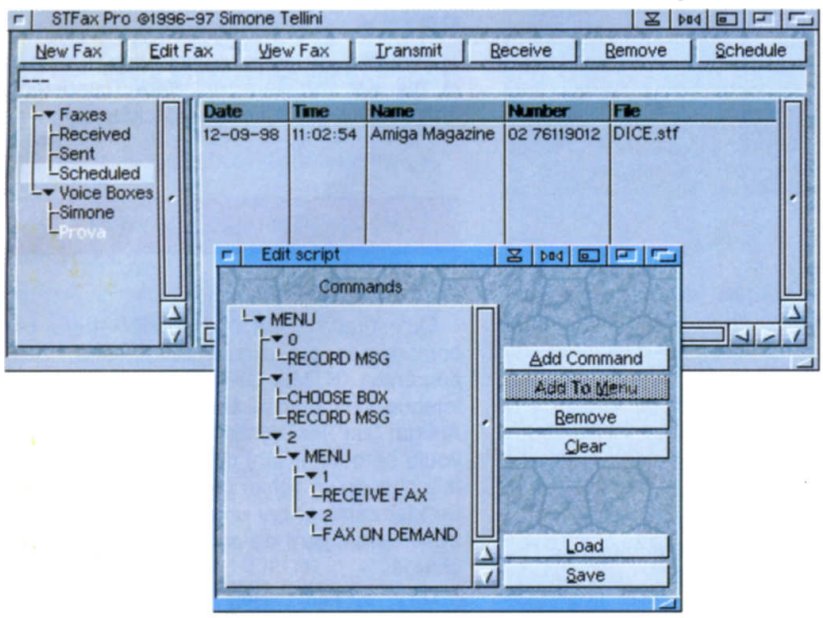
WarpUP

Release 2: les applications sont devenues encore plus sûres sur PowerPC grâce à des techniques améliorées. Les corrections d'erreurs, des nouveautés et des mises-à-jour appartiennent également à cet update. Dans l'archive, on peut trouver des nouvelles démos montrant exactement la puissance contenue dans WarpUP. Les démos

sont compatibles Picasso96. La mise-à-niveau est gratuite, il suffit de la télécharger sur le site.

STFax

C'est un nouveau programme fax pour Amiga par ses possibilités, il en est pourtant déjà à la version 3 et je dirais même plus, la version 3.0 Professional. Pourquoi est-il si nouveau? Parce qu'il contient les mêmes services qu'on trouve dans ce genre de programmes sur PC et Mac. Le shareware d'antan a été tellement revu et amélioré qu'il est dorénavant "pro". "Voice Control", avec bien entendu un modem équipé pour, permet de transformer celui-ci en répondeur digital téléphonique à distance, service fax, un "Voice Mailbox" qui répond des choses comme "Si vous voulez le département comptabilité, pressez la touche 1...", laisser des messages personnalisés pour différents correspondants, interroger votre répondeur à distance avec protection codée, etc...



Il possède un éditeur de fax, des pilotes d'imprimantes pour l'impression directe à partir de programmes de PAO, un répertoire confortable d'adresse et de numéros de téléphone comme de fax, des rapports détaillés des fax émis, en attente ou reçus, la retransmission directe à un autre fax, l'envoi de fax différé (la nuit par exemple, lorsque c'est moins cher), etc...

Prix : DM 98. Version anglaise. Un patch est déjà disponible pour STFax sur le site.

Quelques données fax :

-Gestion de toutes les classes de fax-modem (1, 2, 2.0).
Répertoire fax et téléphone.
Envoi différé.
Rapports.
Utilisation des datatypes pour la conversion des images.
Pilotes d'imprimantes "Direct fax" pour PageStream, Wordworth, etc...
Indicateur des fax émis et reçus.
Retransmission des fax.

Fonctions "Voice" :

Convertit votre Amiga en répondeur téléphoique.
Propose à vos clients un système d'envoi de fax (Fax-On-Demand).
Système d'information parlé.
Emploi du modem comme téléphone.
Ecoute téléphonique des messages reçus à distance.
Reconnaissance de l'appelant (à condition d'être abonné au service Télécom correspondant).

Système Mailbox :

Casiers sécurisés différenciés.
Sélection facile par quelques clics de mulot.
Menus et textes d'accueil configurables.

Autres

- On trouve également sur le site des démos de *FontMachine* et *X-DVE 3.0* de chez ClassX.

[Haage & Partner]

AWEB 3.1

La dernière version du butineur le plus amical (à l'heure actuelle, car on est habitué à des dépassements spectaculaires entre concurrents...) prend encore une longueur d'avance avec cette version qui intègre le JavaScript 1.1, l'e-mail interne, les newsgroups et le HTML a été aligné sur le standard 4.0. J'ai personnellement essayé cette nouveauté et tous les fichiers JavaScript en ma possession ont effectivement fonctionné. Le patch est à télécharger. <http://www .amitrix. com/aweb.html>. [Amitrix] (Ed: voir test de AWEB, page 22)

CEDEROM

CREATIV IMPULSE VOLUME 2

Nous avions déjà vu le Volume 1 il y a à peu près un an, voici le petit dernier. Il contient 30 assemblages d'effets pour MovieShop avec une vingtaine de timelines. 120 graphiques (arrière-plans, matériaux, motifs, etc...) 60 masques alpha, 90 animations SSA (symboles, texture, effets spéciaux),

NET

NETSCAPE SUR AMIGA ?

Le code source de Netscape est disponible sur <http://www.netscape.com/ news-ref/pr/newsrelease 558.html>. Qui se charge de la compilation sur Amiga ? Une autre page intéressante est Openscape <http:// www.openscape.org>

UNOFFICIAL RTGMASTER PAGE

Les derniers exemples, mises-à-niveau, liens pourles produits RTG Master. <http://gene.wins.uva.nl/~tfaasen/dyad_roth/ rtgmaster.html>

AMIGA VANITY

Un site pour rendre les interfaces Amiga plus riantes ou plus pro. <http://www. stranger. u-net.com>

LA VIE AVEC DRACO

EFFETS MOVIESHOP

Vous voulez en savoir plus sur les effets avant d'investir ? Vous voulez des exemples? Voici une adresse pour vous: <http://brainstorm.ino.de/draco_effekte.html> Effets de 3 à 8.

ERREURS

Il n'est pas toujours facile de se dépatouiller dans les arcanes de MovieShop, même si, par chance, on a la doc. Les erreurs les plus courantes sont ici analysées. Consultez donc la page : <http://www.DraCo-Casab lanca.com/ VLM/ CommonErrors.html>

MANUEL MOVIESHOP

N'oubliez pas que le manuel est traduit en anglais sur les pages de Bob Benett, vidéaste, dracoïste, modérateur de la mailing-list et surtout amuseur public. <http:// kernersville.com/ draconet/docs/ms_ 43 _88f .html>

PANCANVAS

Le script d'Ola Olsson pour ImageFX, très digne d'intérêt : <http://www.tmisnet.com /~oeolsson/olafiles. html>

CASSIE EN FRANÇAIS

Une nouvelle mailing list consacrée à Casablanca en français, "casavideo" chez René Schmidt: pour y participer <http://www.coollist.com> ou <http://www.deltagraphx. com> et presser le bouton Casablanca.

LES SYSTEMES RAID

Quelques précisions sur les systèmes RAID de René Gert Schmidt de DeltaGraphX. Rappelons qu'un sytème RAID est un ensemble de disques durs (SCSI ou IDE) reliés à un contrôleur spécial qui gère tous les disques connectés à lui comme s'ils ne faisaient qu'un. Le contrôleur SCSI, lui, d'ailleurs n'en voit qu'un. Ceci permet des taux de transferts bien supérieurs, puisque les fichiers sont répartis sur plusieurs unités. (consulter aussi Applied Magic <http://www.applied-magic.com> et Promise Technologies <http://www.promise.com>).

RAID 5440 (Composants seulement) 4 x 40 Mo/s, SCSI Ultra Wide, avec contrôleur et module cache 16 Mo. FF28000. Sans tower, câbles ni disques durs. Pour les expérimentés.

RAID 5440 (Le même que ci-dessus, mais monté dans un Tower avec alimentation, ventilation et câbles). FF50600. Sans disques durs.

RAID 5440 (Le même mais avec 4 disques durs 9 Go SCSI Ultra Wide 7200 trs/mn, le tout configuré et testé). FF101800.

Garantie : un an sur les pièces et le contrôleur, 5 ans sur les disques.

D'autres solutions sont possibles avec des disques de plus grande capacité comme des 18 Go, par exemple.

Pour tout renseignement, contactez DeltagraphX (CasaDraCo France) <dgx"delta graphx.com>, <http://www.deltagraphx.com>.

EN BREF

NEWTON ET LA POMME

L'organiseur de poche Newton qui communique principalement avec le Mac, mais aussi le PC peut d'ores et déjà échanger au moins des fichiers "pkg" avec l'Amiga s'il ne veut encore rien entendre des textes et des images. Le programme, freeware, s'appelle "AmigaNPI" et se trouve sur <http://ariel. unimelb. edu.au/~vkelim>.

CENTRALE SHAPESHIFTER

La liste de compatibilité est dorénavant tenue par Claudia Forsbach à <http://www.amigaworld.com /c.forsbach/ shapeshifter. htm>

LE 100.000 EME

Peu avant la fin de l'année, Amiga Plus a reçu son 100.000 ème visiteur. Les records d'affluence ont eu lieu pendant le salon de Cologne. 2/3 des appels venaient d'Allemagne. Les autrichiens suivaient, puis les suisses. Ensuite par ordre décroissant, les appels venaient de Pologne, des Etats-Unis,

Betty

de Grande-Bretagne, de Grèce, du Canada, d'Indonésie, de Turquie, du Brésil, de Russie, du Mexique, de Corée du Sud, d'Argentine, de Namibie, de Singapour, du Pérou, de Malaisie, et de Taiwan. Que faisaient donc les français et les belges ? A mon avis, ils étaient tous venus au salon...

CHEZ PHASE 5

D'après Amiga Plus une passerelle PCI, qui doit rejoindre les cartes graphiques CyberVisionPPC et BVisionPPC, est au stade de simulation. Dès celle-ci terminée, et le prototype testé, l'intégration avec les autres cartes commencera à constituer un "Super-Amiga".

D'un autre côté, le développement sur les librairies pour CybergraphX AGA, CybergraphX PPC natif et CyberGL PPC natif se poursuit. La fonctionalité du système PowerUp est constamment revue à la hausse.

CHEZ EAGLE

"Eagle-Linux Distribution" devrait sortir début mars. Il est basé sur le DebianLinux et sera la première distribution "Amiga Only" de Linux 2.0. Patrick Scheller, qui me communique ceci), me précise qu'il n'a pas encore tousles détails, mais qu'il contiendra le tout nouveau "egcs", ce qui représente donc une nette amélioration du système de développementC/C++, du GNU/C++. C'est la maison "Cygnus" qui a fait le travail et ils en sont à la version 1.01, qui est compatible avec la version 2.8 de GNU C/C++ (d'ailleurs en avance sur le GNU). Je disais dans mon mini-édito que Fred Fish lâchait l'Amiga, il ne doit pas pouvoir s'y résoudre puisqu'on apprend en dernière minute qu'il est en train de porter ce nouvel "egcs" sur Amiga. Voir <http://www.cygnus.com/egcs>

PGP

Le port de PGP (Pretty Good Privacy) pour Amiga est téléchargeable sur <http://www.amitar.com.au /~stef>

NOUVEAU MAG

Bientôt en Angleterre : *Amiga Energy.*

UPDATE CHEZ IMPULSE

Après une longue attente, le programme de mise-à-jour d'Impulse pour Imagine "Amiga Constant Update Program" a l'air de vouloir démarrer. <http://www.coolfun.com>

AMIGA LICENSE

Micronik a reçu la license pour vendre son "ScanDoubler" avec le label "Powered by Amiga".

BETTY

Une GUI qui ne ressemble pas à Intuition et qui est freeware de René Laederach. <http://www.cs.utah.edu /~stack/betty>

LE TRUC DU MOIS

REAL AUDIO

Qu'est-ce ? C'est une donnée audio très compressée qui circule avec les données courantes (HTML, GIF, JPEG, VRML, etc...) lorsque l'on butine. Utilisation exclue pour Amiga, car les concepteurs n'avaient pas voulu se donner tant de mal pour si peu. En fait, plus qu'un fichier ordinaire, c'est un courant (streaming) car on peut commencer à le traiter avant qu'il ne soit complètement téléchargé.

Un certain Herr Strauser <strauser@csc.smsu.edu> s'est collé à la tâche de l'adapter à l'Amiga et le résultat s'appelle RA, tout bêtement. C'est un programme sans interface, c'est-à-dire à lancer en CLI qui transforme un fichier ".ra" en échantillon. En fait, il s'agit d'un produit Unix qui fonctionne sur Amiga grâce à la ixemul.library. Sur un Amiga lent (max 68020), le décodage ne pourra pas se faire en temps réel, mais à partir d'un 68030 à 33 MHz, cela devrait fonctionner. Attention, cette version ne permet pas encore de traiter tous les streamings RealAudio. Ceux de haute qualité à 28.8 ko/s ne fonctionneront pas. Seuls ceux de 14.4 ko/s seront reconnus. Un bon site pour trouver des streamins ".ra" est Art Bell's Home Page <http://www.artbell.com/ sound. html>.

Cependant, les butineurs Amiga ne sont pas encore très équipés pour RealAudio. La prochaine version d'IBrowse le sera. Alors pour l'instant, il faudra se contenter de les utiliser pour télécharger les streamings "complètement" avant de pouvoir les passer à RA. Pourtant, RA supporte le streaming, alors grâce au script ARexx "rastream.rexx", le fichier sera acheminé par PIPE à RA qui le convertira.

Il ne reste plus qu'à avoir un player, par exemple Play16. Si, par exemple, le fichier est RAW en 16 bits, échantillonné à 8000 Hz et qu'il s'appelle "fichier", il suffit de passer commande à Play16 comme suit : Play16 fichier RAW FREQ 8000 BITS 16.

Pour s'équiper, il suffit de se procurer le matériel suivant :

- RA.lha <http://csc.smsu.edu /~strauser/RA. lha>
- ixemul.library <ftp://ftp.ninemoons. com:21/pub/geekgadgets/ current/amiga-bin/ ixemul-47.2-bin.tgz>
- UnTGZ pour décompresser ixemul

<ftp://ftp.vapor.com/ pub/misc/untgz15. lha>

- Play16 (Aminet mus/play/Play16.lha>
- AHI (Aminet mus/misc/ahiusr.lha)
- httpget (Aminet comm/www/ httpget. lha)

ADRESSES ALLEMANDES

Les numéros de téléphone et de fax sont pour l'Allemagne, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.

Eagle Computersysteme. Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald. Tél (7191) 30 09 93 Fax (7191) 5 90 57

electronic-design, Detmoldstr 2, 80935 München. Tél (89) 3 51 50 18 Fax (89) 354 35 97 Hotline (89) 345 53 05 WWW http://www. electronic-design.com E-Mail service@ electronic-design.com

Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com

IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42

Micronik Computer Service. Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 72 450 Fax (2171) 72 45 90 WWW http://www. micronik.de/

Oberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85 E-mail info@oberland.com WWW http://www. oberland.com

Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@phase5.de Internet : http://www. phase5.de

proDAD, Feldestr. 24, 78194 Immendingen. Tél (7462) 9 11 34/35 Fax (7462) 74 35 WWW http://www.prodad.de

RBM Computertechnik Bernd Rudolf, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn. Tél (5251) 64 06 46 Fax (5251) 64 06 55 Mailbox +49 5251 680201 http://www. xpo.de /scanquix

Renderland, Klingsortstr. 3/14, 81297 München. Tél (89) 91 35 35 Fax (89) 91 44 72 dgodsey@emeraldis.com

Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH. Veronikastr. 33, 45131 Essen. Tél (201) 78 87 78 Fax (201) 79 84 47 http://www.schatztruhe.de E-Mail schatztruhe@cww.de

Village Tronic Marketing GmbH, Wellenweg 95, 31157 Sarstedt. Tél (5066) 70 13 0 Fax (5066) 70 13 49 Hotline (5066) 70 13 10 Mailbox (5066) 70 13 40

ADRESSE ANGLAISE (Indicatif 00 - 44)

Intrinsec Computer Systems, 38 Kings Drive, Gravesend, Kent DA12 5BJ, England. Tél (1474) 33 52 94 Fax (1474) 53 35 00

ABONNEMENT

Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.

Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.

Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

ESSAIS

X-DVE : Logiciel de titrage et d'animation.
Test : Amiga Magazin 02/98.
Marque : ClassX.
Version : 3.0.
Prix : DM 298. Mise à jour 2.x DM 70, V 1.x DM 130.
Positif : Effets impressionnants. Pilotage facile. Résultats rapides. La prévisualisation est toujours prête.
Négatif : Pas de rentrée de texte directe. Parfois emploi malaisé.
Verdict : 85 %. Mention très bien.

Test : Amiga Plus 02/98.
Positif : Beaucoup d'effets. Gestion totale des cartes graphiques et du DraCo. Gestion des datatypes. Organisation logique.
Négatif : Interface en anglais. Prévisualisation parfois insuffisante.
Verdict : 91 %. On en a pour son argent en effets et transitions. Ceux-ci sont très flexibles et l'interface graphique conduit l'utilisateur droit à l'effet souhaité.

BJC-250 : Imprimante à jet d'encre.
Test : Amiga Magazin 02/98.
Marque : Canon.
Prix : DM 300.
Positif : Prix bas. Cartouches d'encre. Pilote Amiga livré avec.
Négatif : Néant.
Verdict : 80 %. Mention bien.

Deskjet 890C : Imprimante à jet d'encre.
Test : Amiga Magazin 02/98.
Marque : Hewlett-Packard.
Prix : DM 850.
Positif : Rapide. Bonne impression sur papier normal.
Négatif : Chère. Le pilote Amiga doit être acheté à part.
Verdict : 88 %. Mention très bien.

ART STUDIO PROFESSIONAL : Logiciel d'archivage d'images.
Test : Amiga Plus 02/98.
Marque : Titan Computer.
Version : 3.0.
Prix : Le cédérom : DM 129. M-à-n de 2.1 DM 59. M-à-n de 2.5DM 49.
Positif : Crée des vignettes de haute qualité. Emploi facile. Livré avec WEB-Designer pour faire des pages HTML.
Négatif : Plante de ci, de là.
Verdict : 93 %. Le niveau est élevé, comme la qualité et la richesse de fonctions. Avec ce genre de programmes, l'Amiga peut tenir la tête haute devant d'autres systèmes.

SISYS RTG : Logiciel de communication réseau pour Siamese.
Test : Amiga Plus 02/98.
Marque : HiQ.
Version : 2.5
Prix : DM 298.
Positif : Transfert fluide de données par Ethernet. Connexion mondiale sur TCP/IP et ligne téléphonique. Echange de données facile. Pilote AHI annoncé. Système CybergraphX pour les fonctions RTG.
Négatif : Très lent avec une liaison Null-Modem. RTG pas encore tout à fait stable. Les sprites et les fonctions "caoutchouc" non visualisables.
Verdict : 90 %. Derrière Sisys RTG se cache une idée géniale. L'emploi d'une liaison TCP/IP apporte la qualité de liaisons mondiales à tout le monde PC (ou Amiga).

TOUR INFINITIV A1500 AVEC CYBERSTORM PPC604e
Test : Amiga Plus 02/98.
Marque : Micronik/phase 5.
Positif : Meilleure vitesse réalisable par un A1200. Concept d'extension et de construction sans compromis. Scandoubler intégré. Design réussi.
Négatif : Evidemment assez cher.
Verdict : 98 %. Avec la platine bus et l'accélération, un A1200 atteint des sommets confortables. La puissance du processeur et la visualisation graphique donnent des ailes à l'Amiga.

AMIGA FOREVER : Package d'émulation Amiga pour PC.
Test : Amiga Plus 02/98.
Marque : Cloanto.
Version : 1.0 Preview.
Prix : DM 69.
Positif : Grande compatibilité. Configuration aisée. Très bon contenu du cédérom.
Négatif : Emulation relativement lente.
Verdict : 92 %. Amiga Forever est déjà dans sa version 1.0 l'émulateur idéal pour tous les fans qui veulent bénéficier des charmes de leur ordinateur préféré sur des processeurs étrangers.

MIAMI : Logiciel de pile TCP/IP.
Test : Amiga Plus 02/98.
Auteur : Holger Kruse.
Version : 3.0.
Prix : DM 69. M-à-n :DM 29.
Positif : Configuration exemplairement facile. Gestion des réseaux. Compatible avec tous les protocoles Internet importants.
Négatif : Aucune faiblesse.
Verdict : 95 %. Miami est l'outil de connexion idéal pour le débutant comme pour le spécialiste.

CONCIERTO : Module audio pour carte Picasso IV.
Test : Amiga Plus 02/98.
Marque : Village Tronic.
Prix : DM 299.
Positif : Excellente qualité de son et de signal. 44,1 kHz. Synthétiseur Yamaha OHD3 inclus. Compatible AHI.
Négatif : Installation hardware pas sans problème.
Verdict : 95 %. Avec Concierto, la Picasso IV acquiert une carte son puissante qui ne se limite pas à la synthèse FM et au mixage 4 canaux.

PowerPC: la meilleure réponse au monopole

Ce mois-ci, CU Amiga passe en revue les différentes options CPU s'offrant à Amiga Technologie pour engager notre machine sur la voie du futur. Tous les processeurs dignes de ce nom sont présentés dans cet article qui met en lumière leurs forces et leurs faiblesses respectives.

Ainsi le Pentium y apparaît comme une orientation à moindres frais mais avec bien sûr des performances à la hauteur de son architecture (peu de registres disponibles, des performances comptées en cycles d'horloge par instruction,...) et surtout, une perte d'identité: l'Amiga ne serait plus qu'un clône PC.

Le Coldfire quant à lui semble être la solution la plus simple pour assurer une compatibilité parfaite avec les anciens modèles mais l'absence d'un haut de gamme très performant condamne pratiquement cette porte: les gains seraient trop faibles au regard des investissements à effectuer.

Mips offre certainement une des gammes les plus complètes avec des processeurs pour toutes les bourses et tous les besoins mais l'Amiga serait plus considéré comme une station graphique que comme une véritable machine à tout faire.

Le DEC ALPHA est actuellement le plus attrayant avec des processeurs 64bits tournant à plus de 600Mhz, offrant ainsi des performances au delà de toutes les espérances, même en émulation PC. Mais le futur de ces puces semble bien compromis puisqu'on a laissé le loup entrer dans la bergerie; nombre d'observateurs avancent que la technologie Alpha ne servira qu'à faire progresser le Pentium dans un futur proche, surtout au niveau des fréquences d'horloge.

Il ne resterait donc qu'une seule voie possible pour assurer à l'Amiga un avenir calme et serein sans avoir à renier son état d'esprit: le PowerPC de Motorola. Et Cu Amiga de nous apprendre que Motorola avait poussé toutes les compagnies utilisant les 68xxx à passer sur PowerPC en aidant au développement d'émulateur 68xxx pour PowerPC afin d'assurer une bonne compatibilité. Apple en a pleinement profité et a pu se lancer dans l'aventure PowerPC sans pour autant rejeter les produits existant déjà. Cela aurait dû se passer de la même façon pour notre machine mais les différents changements de propriétaires ont reculé chaque fois l'échéance.

Petro a pourtant failli réussir la transition du temps d'Escom avec le Walker qui devait être rapidement suivi d'une carte PowerPC réalisée en collaboration avec Phase 5 mais l'histoire en a décidé autrement.

Aujourd'hui, tout semble enfin réuni pour que le PowerPC et l'Amiga puissent offrir la meilleure réponse au monopole Wintel, et cela en partie (voire en totalité) grâce à PHASE 5 et à son entêtement à vouloir créer ses fameuses cartes PPC.

Par ailleurs, CU Amiga jette un premier regard à Amiga Forever, l'émulateur Amiga pour PC, entièrement basé sur UAE. L'ensemble comporte, sous la forme d'un cédé, UAE (le moteur de l'émulateur), un ensemble de ROMs (de la 1.1 à la 3.0) cryptées et donc uniquement utilisables sous UAE, un pilote Picasso 96 permettant d'afficher des écrans P96 en modes PC, et PPaint 7.1. Une fois l'installation terminée (il faut utiliser un patch fourni puisque la première version est boguée), l'émulation se lance très bien mais les performances semblent rester très modestes. Ainsi, Sysinfo ne donnerait que 1,06 MIPs sur un K6 à 225Mhz et l'auteur du test va jusqu'à affirmer que l'émulation tourne moins vite qu'un A1200 avec de la mémoire Fast même sans avoir besoin d'émuler le chipset graphique (c'est à dire en passant par un écran P96). Selon lui, l'émulation PC sur Amiga (PC-Task ou PCX) est beaucoup plus efficace et utilisable que l'inverse. La solution pour Cloanto serait de porter en code natif Pentium certaines parties des programmes Amiga comme ils l'ont fait avec le blitter pour PPC sur PPaint7, voire même certaines librairies très fréquemment utilisées (Intuition & Exec) de l'Amiga OS afin d'accélérer l'émulation.

La dernière version du célèbre logiciel de rendu 3D multi-plate-formes, à savoir POV 3.02, vient de sortir pour Amiga et Joël Newkirk, un des programmeurs Amiga de l'équipe, a même promis pour un futur assez proche, une version PPC tournant sur les cartes de Phase 5. Pour terminer, Markus Adamski a sorti une version PPC de Fastview. Et comme c'est si bien dit dans Amiga Format, ce n'est peut-être pas aussi excitant qu'un logiciel 3D ou de retouches d'images mais il s'agit là d'une application pour le monde réel, avec une réelle utilité et c'est ce qui fait toute la différence: bravo Markus et encore merci.

PLAYTIME

FINAL ODYSSEY: réflexion & action
Commercialisé par Weird Science (00.44.116.246.3800)
Prix: £29.99
Configuration minimale: Workbench 2+; CD; 2Mo
Storyline: Thésée affronte le Minotaure dans un labyrinthe plus vrai que nature.
Action: Énigmes à résoudre, ennemis à effacer, bonus à récupérer.
Vue: 3D isométrique 3/4 supérieure.
Test: CU Amiga 02/98
Positif: Les petits jeux secondaires. La voix féminine. Les détails dans les graphiques. Les 10 sauvegardes possibles. Le plaisir que l'on prend en jouant.
Négatif: Le temps entre les changements d'écrans. Trop peu de diversité dans les monstres. Les ralentissements lorsqu'il y a trop de choses à l'écran.
Verdict: 87%. Impressionnant.

MYST: jeu mythique
Commercialisé par ?
Prix: £ ?
Configuration minimale: Workbench 3+; Cédérom; Disque dur.
Storyline: Vous vous retrouvez sur une île à la recherche d'écrits et enregistrement d'Atrus afin de résoudre L'ÉNIGME.
Action: Avoir l'esprit ouvert et s'imprégner de celui d'Atrus.
Vue: 2D superbe avec animation QuickTime.
Test: CU Amiga 02/98
Positif: Des écrans superbes (au moins aussi beaux que dans les versions PC ou Mac). Possibilité d'installer certains fichiers du jeu sur disque dur afin d'optimiser les performances de votre amiga. L'interface ultime: tout est graphique.
Négatif: Sans.
Verdict: 92%. Splendide.

ONESCAPEE: FlashBack revisité.
Commercialisé par: Sadeness (00.44.1263.722.169)
Prix: £29.95
Configuration minimale: AGA; 4Mo; disque dur; Cédérom
Storyline: Vous arrivez à vous échapper des griffes des extra-terrestres venus vous enlever. Vous devez survivre tout en essayant de les renvoyer chez eux.
Action: Courir, tirer, sauter et réfléchir.
Vue: 2D animée.
Test: CU Amiga 02/98
Positif: Superbe intro. L'interactivité omni-présente. Très bonne progression de la difficulté. L'icône NewIcon pour le Cédé. La doc HTML. La musique parfaitement intégrée. Les graphiques splendides (avec en prime les ombres dans l'eau, les reflets dans les glaces, ...). Les diverses options disponibles à partir d'un menu (joystick, joypad, clavier, le nombre d'images à la seconde, ...). Les sauvegardes avec en prime un grab d'écran pour repérer la position instantanément.
Négatif: Quelques imprécisions dans le contrôle du personnage. Les imperfections anatomiques des personnages (surtout les proportions non respectées).
Score: 92%. Du grand art.

Test: Amiga Format 02/98
Positif: les fichiers d'astuces présents sur le cédé. La possibilité de sauvegarder où bon vous semble. Les graphiques et les effets sonores.
Négatif: Les énigmes sont parfois totalement illogiques.
Verdict: 72%. Si seulement les énigmes avaient été au niveau du reste.

SWORD: plate-formes
Commercialisé par Epic Marketing
Prix: £14.99
Configuration minimale: Workbench 3+; 2Mo; Installable sur Disque Dur.
Storyline: Vous êtes envoyé par votre Roi à la recherche d'une épée magique.
Action: Collecter des bonus et éliminer les méchants.
Vue: 2D
Test: CU Amiga 02/98
Positif: De superbes graphiques. Grande diversité des méchants. L'éclairage dans les niveaux souterrains. Les codes pour reprendre là où on s'est arrêté.
Négatif: La difficulté est trop grande. Trop grande linéarité

dans le scénario.
Verdict: 78%. Rien de nouveau.

Test: Amiga Format 02/98
Positif: Le système de mot de passe. La jauge pour les possibilités de tir.
Négatif: Les trappes totalement invisibles qui vous renvoient au début du niveau. Le grand niveau de frustration.
Verdict: 60. Un jeu de plate-formes très moyen.

THE SHADOW OF THE THIRD MOON: les chevaliers du ciel de l'an 3000.
Commercialisé par Blittersoft
Prix: £24.99
Configuration minimale: AGA; 4Mo; Disque dur; Cédérom.
Storyline: À bord de votre vaisseau de combat, vous devez repousser les hordes d'aliens qui essaient d'envahir votre monde.
Action: Exterminer des vaisseaux et autres bâtiments extra-terrestres à coup de lasers ou de missiles.
Vue: 3D avec moteur Voxel
Test: Amiga Format 02/98
Positif: La difficulté croissante tout au long des 48 missions du jeu. La structure de chaque mission. L'action très intense. Les graphiques. La fluidité et la vitesse de la simulation. Les effets graphiques tels que la fumée.
Négatif: Les missions sont trop rapidement remplies. Les effets sonores sont légèrement décalés.
VerdACTION PAD AM: Joypad
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Golden Image
Prix: £9.95
Positif: Solide sans être trop lourd.
Négatif: Non compatible CD. Câble beaucoup trop court pour un pad. 4 boutons pour une seule action.
Verdict: 67%. Un vilain petit câble.

LES TESTS

ALFA DATA MEGAMOUSE E: Souris en version éco
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Golden Image (00.44.181.900.9291)
Prix: £4.95
Positif: Le prix. Les boutons très efficaces.
Négatif: Longueur du câble.
Verdict: 82%. Convenable pour le prix.

ALFA DATA MEGAMOUSE PLUS: Souris 3 boutons
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Golden Image
Prix: £9.95
Positif: Les trois boutons silencieux et très efficaces. Bonne ergonomie. Longueur du câble. La résolution (400 dpi).
Négatif: Sans.
Verdict: 96%. Excellente affaire.

DISTANT SUNS 5.01 CD: Logiciel d'astronomie
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Weird Science (00.44.1162.463.800)
Prix: £29.99
Positif: Très bon manuel. Très facile d'utilisation. Très complet. Le port arexx. La version FPU. La possibilité d'imprimer les cartes du ciel et les éphémérides.
Négatif: Pas de support pour les cartes graphiques.
Verdict: 92%. Formidable de voir la ré-édition de cette merveille.

FONT MACHINE 3.03: Éditeur de polices
Test: Amiga Format 02/98
Commercialisé par: ClassX (00.49.6007.930.050)
Prix: NC
Positif: Création d'animations (IFF ou Gif). Gère les brosses animées. Port ARexx. Des tonnes d'exemples. Interface claire et nette. Le plus complet, toutes plate-formes confondues. Compatible CybergraphX.
Négatif: Sans.
Verdict: 95%. Superbe.

HYDRA ETHERNET: Carte Ethernet pour A1200
Test: Amiga Format 02/98
Commercialisé par: Hydra Systems (00.44.1203.471.111)
Prix: £129.95
Positif: Installation très aisée. Fonctionne avec AmiTCP et TermiteTCP (versions complètes). Manuel pour le matériel très complet.
Négatif: Aucun détail sur le côté logiciel.
Verdict: 92%. La solution la plus élégante et la plus efficace pour intégrer un 1200 dans un réseau.

LOGIC3 SPEED MOUSE: Souris 2 boutons
Test: CU Amiga 02/98
Développeur: Logic3
Prix: £9.99
Positif: Les réactions du pointeur à l'écran.
Négatif: Câble trop court. Résolution limite.
Verdict: 76%. En dessous de la moyenne.

OXYPATCHER: Patch pour 68040/060
Test: Amiga Format 02/98
Commercialisé par: New Generation Software
Prix: DM39
Positif: Interface claire et efficace. Patche pratiquement toutes les instructions 68882 non implémentées dans les unités FPU des 68040/060. Des gains de vitesse pouvant atteindre 300%. Le prix.
Négatif: Difficile à obtenir. Incompatible avec Fusion (la dernière version corrige cette incompatibilité). Un bogue connu avec Cinema 4D (heureusement cela arrive très rarement).
Verdict: 95%. Aurait dû être écrit des années plus tôt..

PEN MOUSE PM-AM300: Souris stylo
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Golden Image (00.44.1819.009.291)
Prix: £12.95
Positif: Sans.
Négatif: Trop large. Le câble trop court. Les boutons mal placés. Le manque de réaction du pointeur.
Verdict: 70%. Bonne idée, piètre réalisation.

PERFORMER TURBO WHEEL: Poste de pilotage analogique (volant + pédales)
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Epic Marketing (00.44.500.131.486)
Prix: £59.99
Positif: La résistance du volant et des pédales (comme dans une vraie voiture). Très fonctionnel et très efficace.
Négatif: Peu de jeux peuvent l'utiliser sur Amiga (F1GP et quelques rares autres). Prix trop élevé. Les câbles légèrement trop courts.
Verdict: 78%. Honteux pour le prix.

POWER TOWER: Tour pour A1200
Test: Amiga Format 02/98
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £149.99
Positif: Qualité (châssis entièrement en métal). La finition (leds stylisées, bouton reset connecté à un cavalier standard, façade pour le lecteur interne, ...). La meilleure interface clavier du marché (se met en lieu et place du ruban du clavier 1200). L'adaptateur pour le câble de l'alimentation (rien à l'extérieur du boîtier). Le look de l'ensemble.
Négatif: Sans.
Verdict: 97%. La perfection.

Test: CU Amiga 02/98
Positif: Toutes les qualités des tours existantes réunies en une seule pour le même prix. L'élégance et la taille du boîtier. L'alimentation de la carte mère (aucun câble extérieur au boîtier). L'intégration du lecteur de disquette (façade et câble de connection plus long fournis). L'interface clavier.
Négatif: Pas de reset clavier (corrigé si option clavier Amiga). Quelques problèmes lors de l'installation d'un bus zorro (l'interface clavier gêne très légèrement).
Verdict: 93%. La meilleure tour pour A1200.

PRIMAX MATER TRACKBALL: Souris faisant la sieste
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Epic Marketing (00.44.500.131.486)
Prix: £39.99
Positif: Très ergonomique. Pilote et adaptateur série pour Amiga fournis. Très solide et très bien adapté.
Négatif: Sans.
Verdict: 90%. Très près de la perfection (seul le prix...).

SOURIS AMIGA TECHNOLOGIE: Souris noire
Test: CU Amiga 02/98
Développeur: Amiga Technologie
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £9.95 (avec un tapis)
Positif: Excellente ergonomie (pour les droitiers). Très efficace. Bonnes réactions.
Négatif: Sans.
Verdict: 86%. À acheter si vous aimez le logo Amiga.

ULTIMATE BLITZ CD: Programmation
Test: CU Amiga 02/98
Commercialisé par: Guildhall Leisure (00.44.1302.890.000)
Prix: £19.95
Positif: Le prix. Beaucoup de choses sur le cédé (du DP, des docs, ...).
Négatif: Les erreurs lors de la compilation des exemples (erreur "Duplicate Type"). Installation standard et non paramétrable.
Verdict: 85%. Un excellent langage et une bonne compil..

X-DVE 3.01: Animation et effets vidéo
Test: Amiga Format 02/98
Commercialisé par: ClassX (00.49.6007.930.050)
Prix: NC
Positif: Compatible CybergraphX et Draco. Amélioration de l'interface. Très rapide. Manuel correct.
Négatif: Plus une révision qu'une nouvelle version. Incompatibilité avec ARQ. Les boîtes de requête. Imperfections au niveau des prévisualisations (pas d'annulation possible).
Verdict: 90%. Un bijou de programme, une pauvre mise à jour.

ZIP PLUS: Lecteur disks 100Mo
Test: Amiga Format 02/98
Développeur: Iomega
Prix: £149.95
Positif: 2 interfaces en 1 (parallèle et SCSI). Transformateur multi-voltage. Plug'n'play.
Négatif: Impossible d'utiliser l'interface parallèle avec l'Amiga.
Verdict: 92%. Le seul, l'unique.

Les cartes PPC PowerUP de P5: scandale ou merveille ?

-Dans un article du numéro de décembre titré "Les cartes PowerUP seraient de la poudre aux yeux", le journal Dream a parlé du "scandale" des cartes PowerUP de Phase 5. En fait, cet article était une reprise du premier message de Haage & Partner ayant lancé leur dispute avec Phase 5, et déjà publié dans notre numéro de novembre.

Nous avons trouvé intéressant de demander à Wolf Dietrich, directeur de Phase 5, des réponses directes aux accusations appuyées par l'article dans Dream. Après tout, il n'y a pas mille façons de mettre à jour son Amiga, et l'efficacité des cartes PowerUP nous concernent tous.

Voici donc ses réponses, avec quelques commentaires supplémentaires signés par notre analyste système à nous, Brice Fromentin. En fin d'article, Wolf Dietrich répond aussi à une déclaration de Dave Haynie qui dit que Linux tournera beaucoup moins vite sur PowerUP que sur son futur ordinateur le PIOS ONE.

-

Dream : Un vrai scandale, deux ans de retard, très cher et probablement inutilisable dans l'avenir.

Wolf Dietrich : En fait nous n'avons eu qu'un an de retard par rapport à la première annonce de 1995. Mais tout le monde sait qu'entre temps nous avons dû faire évoluer le concept et l'avons réalisé avec un marché difficile et sans AT perdu dans les limbes. Effectivement, peu de logiciels sont actuellement disponibles mais ceux qui sont disponibles montrent les hautes performances et la validité du concept PowerUP. Notre page http:WWW.phase4.de/products/statement/pupliste.html donne des links intéressants à ce sujet.

Dream: Toute l'histoire a été révélée par H&P. Les circuits sont construits de façon à ce que le PPC ne puisse fonctionner seul, il ne peut que se comporter comme un coprocesseur du 68060. Ensuite, le logiciel est si mal conçu qu'il perd 90 ms à chaque fois qu'un échange de données a lieu entre les deux processeurs.

Wolf Dietrich: Ce sont simplement de fausses affirmations. Les circuits sont entièrement multiprocesseurs et parallèles, et si nous installions un boot en code PPC, le 68060 serait inutile. La carte est dont prête pour un OS PPC natif, bien que nous n'en voyons aucun disponible dans un avenir proche.

(**Brice Fromentin**: Même Haage le reconnaissait, et j'avoue que je n'y vois rien contre seulement, y a-t-il des caches sur les dits processeurs et, si oui, un moyen de gérer leur cohérence en cas de changement significatif pour les deux processeurs ?)

La deuxième affirmation est un pur non-sens. Le changement de contexte qui se produit lorsque le contrôle passe du 68K au PPC, nécessite beaucoup moins de temps (de l'ordre de la milliseconde en fait). Mais, et c'est le plus important, le logiciel n'a pas besoin d'effectuer un changement de contexte pour échanger des données. Tout spécialement, pour retourner un résultat de fonction, le développeur peut utiliser notre système de messages qui permet d'échanger un message de 20 à 30 octets en moins de 50 micro-secondes et un retour sans données en moins de 7 micro-secondes. Ce mécanisme a été créé pour permettre des communications rapides entre différents processus utilisant les deux processeurs. Ce mécanisme est prévu pour supporter plus de deux processeurs.

Brice Fromentin: Phase5 explique enfin les délais de communication. Je pense que les développeurs n'ont pas considéré cet avis parce que le multi-threading sur Amiga n'est pas chose courante. Il s'agit donc d'une erreur de compréhension entre Haage & Phase5 ... L'un choisit la programmation à la mode Amiga (Haage), et Phase5 introduit le multiprocessing avec les gains et perte de ce dernier. Les deux solutions sont viables en fonction de la modélisation appliquée sur le programme (DOpus sera mieux avec PowerUp, il utilise beaucoup le multi-threading, mais beaucoup d'autres programmes ne le font pas).

Dream: Tout est de la faute du format ELF ..

Wolf Dietrich : Cela n'a aucun sens, car le format de l'exécutable n'a rien à voir avec le reste. Le fait de diviser les programmes n'est pas un désavantage ainsi que le démontrent de nombreux programmes modernes utilisant les notions objets et sont constitués de nombreux modules.

Brice Fromentin: Le choix d'Elf ou pas est un faux problème actuellement, il semble évident que Phase5 oriente les développeurs vers leur ABox. En ce qui concerne l'Amiga, il "suffit" de patcher LoadSeg et ce dernier chargera n'importe quel type de format d'exécutable ... Sans compter que l'on pourrait créer une SuperClass "exécutable" dans les datatypes pour parer à ce problème de format et utiliser la méthode DTM_TRIGGER avec EXE_RUN par exemple.

Dream: En dehors du temps machine perdu, cela est un handicap pour le programmeur .....

Wolf Dietrich: Ceci est aussi inexact. En fait, le format ELF permet d'utiliser des librairies PPC originaires d'autres systèmes et introduit un standard industriel dans le monde AMIGA. C'est vrai que cela impose quelques changements, mais cela ouvre de nouveaux hrizons et n'est pas du tout limité au PowerUp. Par ailleurs, nous sommes en contact avec les autres sociétés qui ont annoncé des cartes PPC (DCE et Index avec le Boxer) afin d'utiliser des standards et API compatibles.

Brice Fromentin: Cela confirme le choix de Phase5 qui est opposé à Haage.

Dream: Avec WarpUp, le temps d'attente est réduit à 50 micro-secondes, car la librairie WarpUp simule le fonctionnement sur un seul processeur. Un tel logiciel peut fonctionner sur une machine pur PPC.

Wolf Dietrich: Le temps de 50 micro-secondes n'est pas conforme à mes informations; demandez SVP confirmation à H&P. Le principal inconvénient est que WarpUp fait croire au logiciel qu'il fonctionne sur un seul processeur perdant ainsi toute possibilité de traitement parallèle. Cette approche n'est pas orientée vers l'avenir et limite fortement le développement. En fait, H&P n'a pas compris les fonctionnalités d'un environnement multi-processeurs et leur noyau manque totalement d'un tel support.

Brice Fromentin: Il est dommage que les utilisateurs n'aient pas été au courant de ceci pendant leur dispute. On aurait pu mieux comprendre le pourquoi de leur problème. Chacun ayant employé des méthodes plus commerciales que techniques.

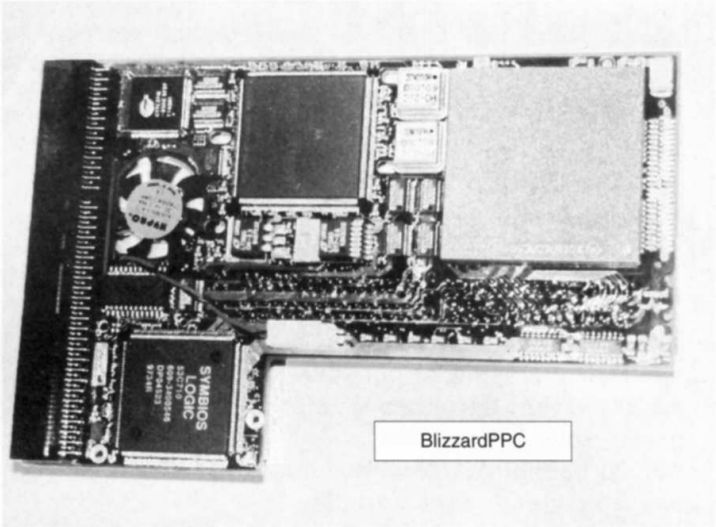
Dream: Rein ne prouve que l'AMIGA du futur utilisera un PPC. Programmer en PPC natif est donc risqué. Par ailleurs, le concept de WarpUP interdira l'utilisation des nouveaux drivers Cybergraphix (notament de CyberGL) avec les nouveaux logiciels utilisant WarpUP.

Wolf Dietrich: Rien ne prouve actuellement qu'il y aura un futur AMIGA. Il y aura de toute façon PowerUp pour les Amiga actuels et il sera supporté au dela de l'an 2000 par nous et de nombreux fournisseurs de logiciels. Il est exact que WarpUp est incompatible avec PowerUP puisque la compatibilité PowerUp signifie compatibilité matérielle et logicielle. Les principaux développeurs utiliseront notre logiciel et WarpUp nous semble un produit inutile et sans avenir. Par ailleurs, cela n'a rien à voir avec les produits PowerUp eux-mêmes.

Dream: Les cartes 060 n'ont jamais été si nécessaires.

Wolf Dietrich: Pour toutes les applications gourmandes en calcul, le PPC peut amener un grand progrès. Nous recommanderions aujourd'hui le couple 040/PPC plutôt qu'une carte pure 060. Avec une carte 060/PPC, l'utilisateur aura de hautes performances et une ouverture vers le futur. L'augmentation du nombre de cartes installées et le potentiel du marché amèneront un nombre croissant d'applications pour PowerUP.

J'espère que ma réponse sera suffisante si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à m'en faire part.



BlizzardPPC

Linux sera t-il plus lent sur PowerUP que sur PIOS?

Commentaire d'un mail de Dave Haynie posté sur la Mailing liste de PIOS le 10/02/98.

Dave Haynie: Linux n'existe pas encore sur PowerUp, mais il sera beaucoup plus lent que sur notre système, même s'il sera un peu plus rapide que sur m68K.

Wolf Dietrich (le 11/02/98): Linux est en cours de portage sur PowerUp, et il tourne bien que non public. Nous avons aidé le groupe qui porte Linux sur PPC en lui fournissant gratuitement des cartes et un support technique. C'est une affirmation gratuite de Dave Haynie que Linux sera plus lent sur PowerUp que sur PIOS. L'affirmation qu'il sera peut-être un peu plus rapide que sur un 68K est un non-sens, nous avons déjà prouvé que des applications PowerUp peuvent être 10 et même 20 fois plus rapides qu'avec un 060 à 50 Mhz. Il est raisonnable de penser que Linux sur PowerUp sera PLUSIEURS fois plus rapide que sur un 060. Les cartes PowerUp travaillent avec une vitesse de bus de 66 Mhz et un "burst cycle" très rapide. De cela, résulte une vitesse de lecture d'environ 200Mb/s, ce qui est considérablement plus rapide que la vitesse de transfert du contrôleur mémoire MPC106 de Motorola utilisé par PIOS. Une fois la carte PowerUp équipée d'une carte vidéo Cybervision PPC, qui élimine le dernier goulet d'étranglement, les performances du sous-système PowerUp ne sont plus limitées par l'architecture relativement lente de l'Amiga. Les arguments de Dave Haynie sont donc incorrects. Il faut attendre et voir quel système se comportera le mieux avec des applications réelles.

Dave Haynie: Nous serons beaucoup plus rapides que les autres sauf les PC, et même un peu plus rapides qu'un PC. Plus tard nous aurons des modules 2 ou 4 CPU pour aller encore plus vite. Oui, certains certains PC haut de gamme pour amateurs peuvent recevoir un deuxième CPU, mais aucun système de ce niveau ne peut en recevoir plus. Notez bien que je

SUITE SUR LA PAGE 16

AMIGA REPAIR CENTER SERELE
CENTRE COMMERCIAL DES ORMES SAINT-PANTALEON F71400 AUTUN
TEL : 33 03 85 52 40 31 FAX : 33 03 85 52 40 99
EMAIL: SERELE@wanadoo.fr website: http://perso.wanadoo.fr/serele/

DEPANNAGE TOUT AMIGA
DEVIS GRATUIT
PIECES DETACHEES D'ORIGINE, SOUS-ENSEMBLES, CONNECTIQUE

LOGICIELS

Amiga Forever preview (émulation AMIGA pour PC) ..... 290 F
THE NETWORK PC (connection, transfert, conversion, émulation) 290 F
DELUXE PAINT 5 CD (version complete avec manuel intégré) ..... 290 F
PICTURE MANAGER PRO (scan, print, convert, 40 formats) ..... 490 F

SCALA MULTIMEDIA
DISTRIBUTION OFFICIELLE DE SCALA MM400
package VA MM400 : 1590 F

MATERIEL

PRODUITS index information
CARTE ACCESS
CARTE BoXeR
Revendeurs : nous consulter

VIDEO PROFESSIONNELLE
POSTSYNCHRONISATION
DOUBLAGE SON
SOUS-TITRAGE

COFFRETS POUR AMIGA
RACK 1 UEXTRA PLAT POUR 1200 1890 F
RACK 3 U POUR A1200 2290 F
MOYEN TOUR POUR 1200 complet 1490 F

CASABLANCA
à partir de 19000 Frcs

COMPOSANTS - DIVERS

- composants A500, A600 190 F
- ALICE 250 F
- GAYLE 250 F
- CIA 8520 PLCC AVEC SUPPORT 290 F 250 F
- Adaptateur AMIGA vers SVGA 170 F
- Adaptateur 1438S vers SVGA 100 F
- Cable péritel tout AMIGA 100 F
- OS 3.1 roms manuels disquettes 600 F
- Cartes blizzard à partir de 890 F

Certains prix ne sont pas encore connus, nous consulter avant commande. +port 95 F
Plus de détails matériels sont accessibles sur notre SiteWeb

TurboPrint V6 LE MEILLEUR!

Comme chaque année à Cologne sur le salon, Irsee Soft a préparé sa nouvelle version de TurboPrint. Cette année, c'est la 6. Reportez-vous à mes essais précédents, TurboPrint 4.1 dans le numéro 88 de mars 96 page 28 dans l'article "Des pilotes pour votre Stylus Color", puis dans le numéro 98 de février 97 page 14 "Une progression exemplaire".

LES NOUVEAUTES

D'abord, assez importante pour figurer en premier, TurboPrint 6.0 est totalement compatible PPC (au standard PowerUP de phase5). La présence d'un processeur PowerPC est automatiquement reconnue et les routines particulièrement lentes sont de ce fait transmises au rapide animal.

Ensuite, le texte est sommairement géré graphiquement dans la fenêtre d'édition du "Graphic Publisher".

Le "spooler" est d'une grande utilité. Il permet d'envoyer les fichiers à imprimer au fur et à mesure qu'ils sont termninés sans avoir à s'occuper de leur impression. Ils sont placés dans une queue d'attente sur le disque dur, et dès qu'un document a été imprimé, le suivant est automatiquement fourni à l'imprimante. On peut donc se fier à "TurboSpool" et se concentrer sur son travail, merci le multitâche.

L'"optimiseur Photo" est un procédé automatique pour corriger les manques de contraste, luminosité ou couleur afin d'obtenir la meilleure impression possible.

Enfin, de nouveaux pilotes d'imprimantes viennent rejoindre la liste déjà importante des machines compatibles.

Cette version est totalement compatible avec les cartes graphiques jusqu'en 24 bits grâce à CybergraphX et Picasso 96.

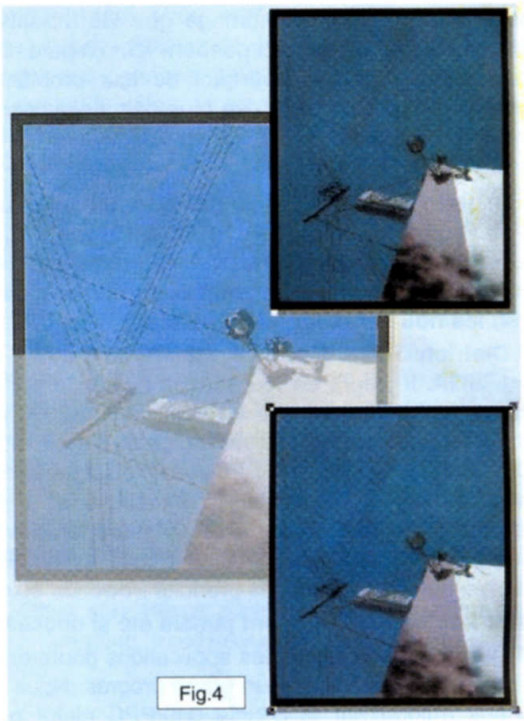


Fig.4

L'INSTALLATION

D'abord, contrairement aux versions précédentes, TurboPrint ne se laisse plus lancer de la disquette d'origine, l'installation sur disque dur ou sur disquette de lancement est obligatoire.

Pas de problème sauf si vous avez un DraCo. La personnalisation de la disquette demande en effet, depuis toujours chez Irsee Soft, de coder le nom de l'utilisateur dans le logiciel sur la disquette originale pour éviter le piratage. Comme un DraCo ne peut pas écrire une disquette Amiga, il est nécessaire de personnaliser la disquette d'abord sur un Amiga. Si on n'a pas d'Amiga, et bien il faut demander une version déjà personnalisée à Irsee Soft.

Sinon, le programme consiste en une seule disquette comme toujours.

Le manuel n'est qu'un supplément, mais de qualité. Si on achète TurboPrint pour la première fois, on obtient le manuel de la version 4.0 en plus. Jusqu'à maintenant, TurboPrint était exclusivement en allemand, dorénavant, on peut se procurer une version anglaise.

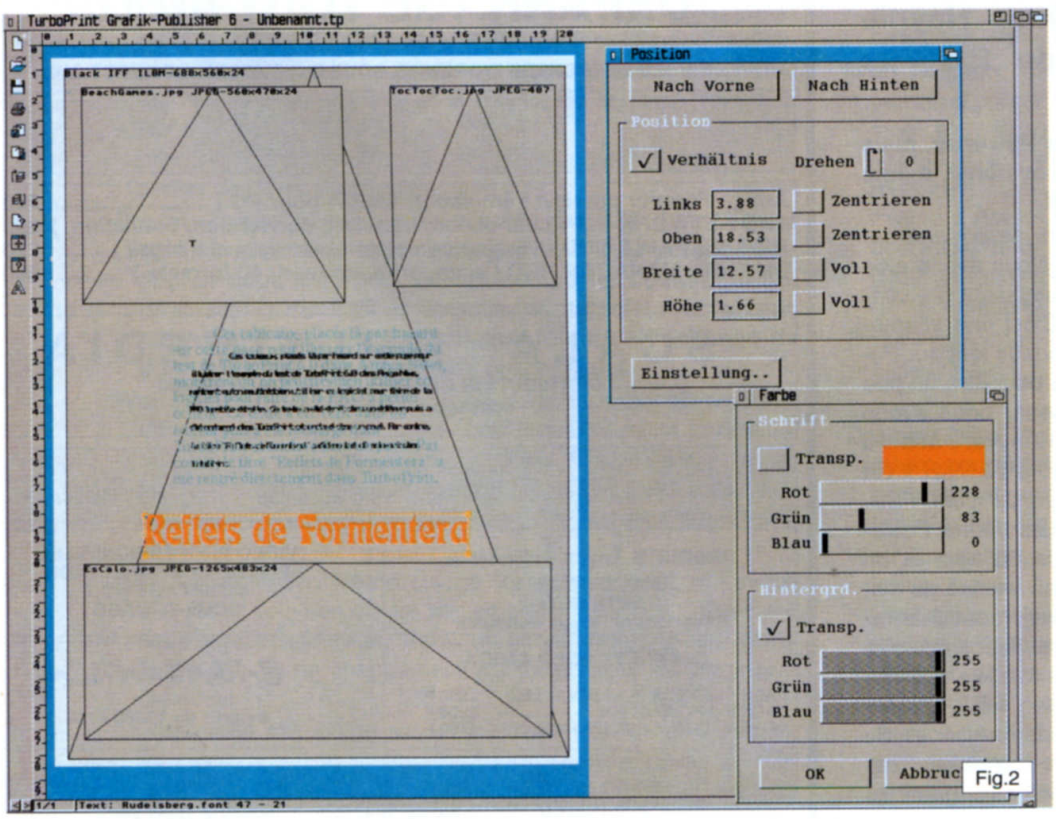


Fig.2

LE TEXTE

Il est possible à présent de rentrer du texte dans la fenêtre d'édition. Un nouveau menu est apparu.

"Nouveau" ouvre une fenêtre où l'on peut taper un texte directement. Il est ensuite possible de choisir sa fonte et de décider si le texte va être découpé en lignes pour rentrer dans le cadre ou non.

Une option de centrage est également présente avec, en alternative, un gadget numérique où on peut définir la marge à gauche.

"Chargement" permet de rentrer un texte préalablement tapé dans un éditeur de texte. Un problème peut se présenter ici, comme dans mon cas, un texte est automatiquement coloré en noir. Si votre fond est noir, il ne sera pas possible de changer la couleur du texte. Un "truc" pour contourner cet oubli consiste à d'abord entrer l'option "Nouveau", à y choisir sa couleur, puis à charger le texte en activant l'option "remplacer" qui garde toutes les caractéristiques d'édition préalablement choisies.

De toutes façons, il faut bien le dire, et c'est étonnant de la part d'Irsee Soft, la

gestion du texte est peu pratique et complètement boguée.

Regardez l'exemple de la figure 1. Voici à quoi ressemble la fenêtre d'édition en mode "prévisualisation". On est arrivé là après bien des difficultés à espacer correctement les caractères. Si on enlève la prévisualisation, figure 2, on s'aperçoit qu'il y a un malaise au niveau du texte importé. Il est en noir en topaz derrière le texte qu'on a réussi à formater et à colorer. Enfin, le résultat déçoit, figure 3, car les lettres du texte rouge sont toutes petites, mais espacées en fonction de leurs dimensions lorsqu'elles ont été agrandies. Le problème est une différence entre la gestion de la prévisualisation et le redimensionnement interne réel.

En laissant de côté les problèmes, des possibilités intéressantes sont tout de même présentes. Par exemple, on peut en combinant la transparence d'une image et du texte, obtenir des textes bariolés, car mappés par l'image elle invisible.

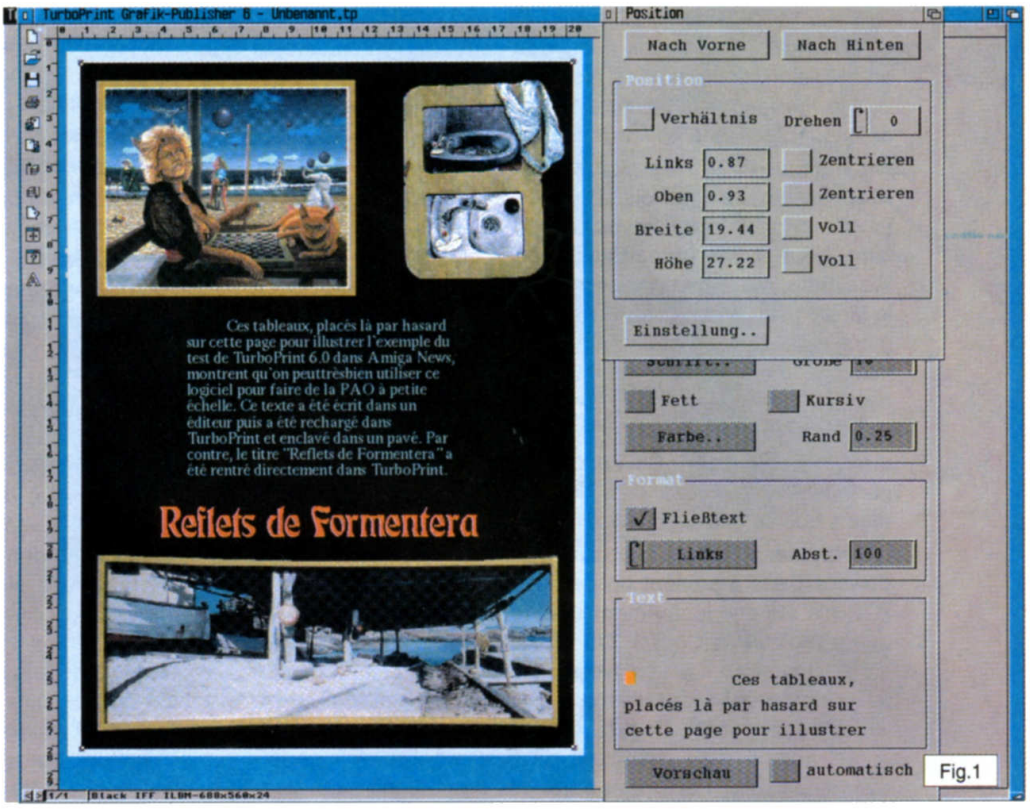


Fig.1

L'OPTIMISATION PHOTO

J'ai bien sûr fait un test dont je vous livre les résultats graphiquement sur la figure 4. J'ai pris une image d'un de mes tableaux (en haut à droite), j'en ai changé dans ImageFX la luminosité, le contraste et la courbe gamma. Puis je l'ai chargée dans TurboPrint et on voit ce qu'elle est devenue à gauche dans la moitié inférieure suite à mes "sévices". J'ai appliqué l'optimisation sur la moitié supérieure et le résultat n'est pas mauvais. Bien sûr, il n'était pas possible pour l'optimiseur de savoir que l'original était si sombre. Il a donc fait au mieux. On ne peut évidemment pas lui demander d'optimiser non plus des couleurs à composantes R V B dégradées. Enfin, pour voir comment il interprétait l'original, je le lui ai fait optimiser (en bas à droite), l'image est un peu plus claire et autant contrastée. Si on veut vraiment influencer la qualité d'une image, rien ne vaut l'oeil et l'expérience, d'autant plus que le support papier influencera également le résultat.

Fig3

TURBOSPOOL

Il faut lancer le spooler séparément ou bien le mettre dans la WBStartup pour qu'il soit effectif dès le boot. C'est une commodité.

La fenêtre montre les tâches dans l'ordre où elles ont été envoyées par les différents programmes. On voit ici trois impressions, la première du Graphic Publisher est déjà en impression, la seconde qui vient de GoldED est en attente, la dernière vient du visualiseur de texte de Magellan. On peut, à l'aide des gadgets, changer l'ordre d'attente ou bien supprimer une tâche de la liste. On peut régler différents paramètres ou préférences (dans les quatre fenêtres suivantes sur l'illustration). De plus la fenêtre peut-être icônifiée.

LE FUTUR

Pour l'instant, Pagestream n'imprime réellement qu'en 4096 couleurs et les bords ne sont pas toujours correctement interprétés. Une solution TurboPrint sera bientôt disponible.

Un pilote pour la Canon BJC 7000 est en préparation.

Le pilote de l'Epson StylusColor 300 est téléchargeable sur <http://www .irseesoft.com> et s'appelle "tp601upd .lha". Notons qu'Irsee Soft conseille plutôt l'achat d'une Stylus Color 600, car la 300 ne gère pas les accents en mode texte pur.

TRUC

N'oublions pas ce que j'ai déjà signalé lors de l'impression différée, c'est-à-dire quand le résultat ne va pas directement à l'imprimante mais sur fichier (ce qui est pratique lors d'impression de la même image en série). Si on ne détruit pas le fichier "dumpfile" (ou le nom qu'on lui a donné) soi-même, le prochain fichier ne le fera pas mais se collera à la fin du premier, ce qui fait que vous imprimerez deux images au lieu d'une. Cela peut être un avantage si on le désire, mais également un inconvénient.

C'est pourquoi je me suis fait quatre raccourcis-clavier. Le premier charge TurboPrefs, le second Graphic Publisher, le troisième lance l'impression physique en copiant le fichier "Dumpfile" vers PAR: (ou vers PRT:), le dernier détruit "Dumpfile".

CONCLUSION

Pour moi, TurboPrint est incontournable depuis longtemps. Les résultats sont excellents et n'ont jamais été dépassés par aucun autre logiciel sur Amiga. Beaucoup d'autres fonctions que je n'ai pas évoquées ici, car je l'ai déjà fait en détail dans les articles passés mentionnés au début du test, comme les fonctions précises de grab d'écran (ou de parties d'écran), l'impression de posters, l'adouci de fontes en impression texte, etc... en font un outil indispensable pour le graphiste comme pour tout un chacun.

Dommage que la nouveauté la plus spectaculaire, la gestion du texte en mode graphique soit si mal conçue et si boguée.

Nous avons testé la version allemande. Delta GraphX proposera une version française courant mars.

SUITE DE LA PAGE 13

dis nous aurons, et non nous pourrons.

Wolf Dietrich: Nous avons aussi des cartes multiprocesseurs en prévision, nous verrons alors qui sera capable de concevoir la meilleure architecture. La course est lancée et nous ne craignons pas la concurrence.

Dave Haynie: PIOS n'est pas stupide, nous savons que vous avez besoin de logiciels. C'est une pratique courante de fournir un pack logiciel avec chaque système, nous allons le faire. Nous avons un partenariat pour des produits de Beat-Wae (http://www.beatware.com) et peut-être d'autres avant le lancement. Ainsi, quand vous l'aurez, vous pourrez réellement faire quelque chose avec votre PIOS : tableur, traitement de teste, dessin, messagerie, brouteur Web (ou butineur ?), développement en C++ ... etc

Wolf Dietrich: Remarque : avons-nous besoin d'une nouvelle machine pour cela? Ce sont des applications que j'utilise parfaitement avec un 040 ou 060. C'est aussi beaucoup moins que ce que j'ai aujourd'hui sur mon Amiga PowerUp.

Dave Haynie: > (speaking about UAE ?). La version sous Windows est dès à présent un peu plus rapide qu'un A1200, et l'OS n'a été que légèrement adapté "à la main". C'est aussi une autre direction que PIOS étudie, quelles sont les limites d'une émulation ? Quand vous pensez au PPC lui même, il délivre une puissance environ 8 à 10 fois supérieure au meilleur 68K pour le même prix. Cela laisse une marge intéressante, surtout si l'architecture du système est plus performante que celle de l'A**miga dans d**es proportions équivalentes.

Wolf Dietrich: Autre remarque : Le PPC ne peut être plus rapide qu'un 68k que s'il est disposé dans une architecture elle même plus rapide que celle de l'Amiga; il n'y a donc pas d'amélioration supplémentaire due à l'architecture comme Dave voudrait vous le faire croire. Et quand il considère UAE comme une possibilité (il est peut-être un peu plus rapide qu'un A1200 sur un Pentium TRES rapide, il est quand même 15 à 20 fois moins rapide qu'un Amiga 060), il doit plaisanter.....

Dave Haynie: Dès que vous arrêtez les petits benchmarks qui tiennent dans le cache et commencez à faire tourner de vrais benchmarks, vous voyez que le PowerUp est une machine lente pour un PPC, pour les nombreuses mêmes raison qu'un Amiga 040 ou 060 de style A4000 n'est pas très rapide pour un 040/060. Même les cartes tierces ne sont pas de grosses bêtes. Demandez leur : quelle est la vitesse du bus local ? Quelle est la vitesse du cache de niveau 2 ? (quel cache 2). Quelle est la vitesse du bus vidéo .

Wolf Dietrich: L'affirmation de Dave Haynie que "PowerUp est une machine PPC lente" est tout simplement fausse. Il ferait mieux d'arrêter ses comparaisons fausses avec la mauvaise architecture du A4000, dont il est en partie responsable (voir ci dessous). Nous pouvons dire que nos cartes 68060 (ainsi que la plupart de celles de nos concurrents) sont réellement des 060 rapides (idem pour le 040). La seule mauvaise architecture était celle du 4000 de base. Ainsi que je l'ai déjà dit, notre bus local est beaucoup plus rapide que celui du MPC106 utilisé par PIOS. Un benchmark sur la vitesse d'accès à la mémoire ne nous effraie pas, il montrerait la supériorité du sous-système mémoire qui est très important pour toute application traitant de grandes quantités de données. Le bus vidéo est lui aussi très rapide avec une vitesse de 80 à 100 Mb/s.

Dave Haynie: J'ai conçu une grande partie de l'architecture sur laquelle le PowerUp s'appuie, je sais de quoi je parle. L'architecture des A3000 était bonne pour 1989/1990, c'est probablement le projet de chez Commodore dont je suis le plus fier. Mais il est très loin derrière ce que est possible aujourd'hui.

Wolf Dietrich: Désolé, j'ai des doutes. L'architecture des A3000/4000 souffre de graves déficiences, qui ne sont pas dues à la technologie alors disponible. Et C= avait en 1992 des ressources supérieures à celles de PIOS aujourd'hui.

Dave Haynie: Malheureusement nous n'avons pas eu les ressources pour réaliser un circuit central performant.

Wolf Dietrich: Je pense que les ressources étaient là, mais pas la qualification....

Dave Haynie: Celui utilisé actuellement par PIOS est un circuit central performant (en fait circuit central et accès mémoire), il possède 300 picots pour un bus 64 bits.

Wolf Dietrich: Ouah! C'est super ! C'est le contrôleur de système MPC106 de Motorola, et ce n'est qu'un produit standard. De notre point de vue, la performance mémoire est médiocre. Une autre remarque personnelle : comme le montrent mes affirmations, je n'ai pas beaucoup de respect pour la valeur technique de Dave Haynie ni de ses connaissances en général. Il a été en partie responsable des erreurs de conception des dernières machines de C=, et toutes les dernières machines étaient médiocres en architecture et en performances. Un circuit comme le SuperBuster, qui est a peu près 10 fois moins complexe que nos circuits actuels, avait normément de bugs et a du subir les révisions 7, puis 9, 10 et 11 n'a pas de quoi vous rendre fier. Vous pourriez aussi vous demander pourquoi PIOS travaille depuis 18 mois sur une architecture qui n'est faite que de circuits standard.... En résumé, je rejette les commentaires de Dave car je crois qu'il n'a pas la compétence pour juger de la qualité de notre matériel. Je recommande d'attendre et de voir quelles performances atteignent le PIOS, et, jusque là, de considérer ces affirmations comme non prouvées et émises par un concurrent visant à promouvoir ses propres produits.

Enfin, quelques commentaires de notre traducteur, Jean-Paul Pozzi :

L'article de Dream était très provocateur et reprenait en grande partie les arguments de H&P plus quelques pointes contre P5 et les multiples reports de la disponibilité des cartes PuP. Cet article n'apportait aucun fait nouveau. Par contre, la réponse de Wolf Dietrich est ici positive car elle semble démontrer une bonne connaissance des problèmes de développement et des techniques des logiciels d'aujourd'hui (objet, multi-processeur en parallèle).

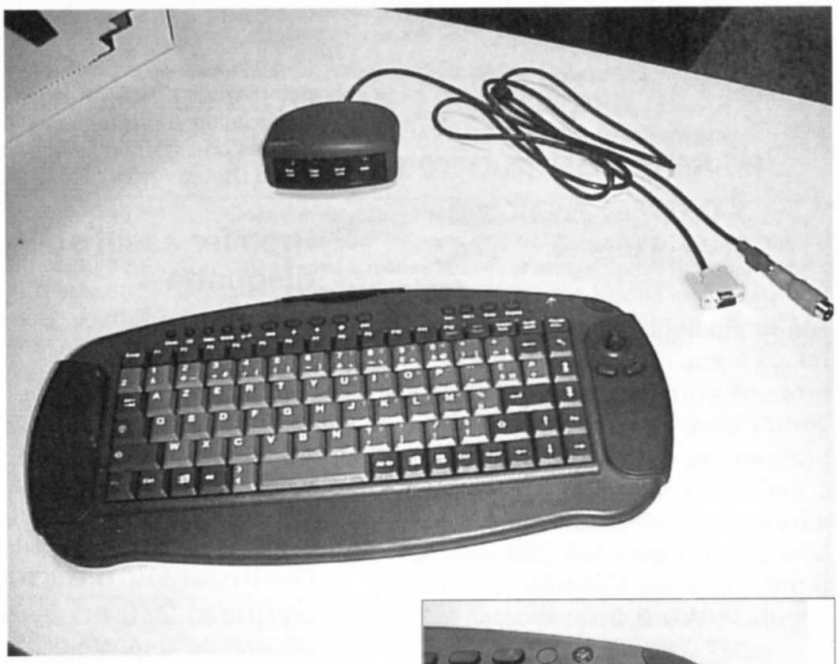
Certaines affirmations m'avaient étonné, 90ms pour un changement de contexte me semblait un chiffre énorme ! Une machine à 200 Mhz exécute presque 20 000 000 de cycles dans ce laps temps, soit pour un RISC de 10 à 20 millions d'instructions ! Le chiffre d'une milliseconde, bien qu'élevé semble plus raisonnable (il faut bien gérer les caches et leur cohérence!).

P5 pousse résolument à une philosophie multi-processeurs, c'est un moyen d'augmenter les performances, mais peu de systèmes supportent correctement le multiprocesseur en mono-utilisateur (cela n'est pas le cas en multi-utilisateurs comme le prouvent beaucoup de gros serveurs UNIX). Les compilateurs capables de générer un code parallèle adapté à un processeur ne sont pas légion !

En ce qui concerne Linux sur PPC, je n'ai pas pu avoir un début de benchmark, le développeur principal de la version PPC de Linux m'a dit qu'il faudrait encore une quinzaine de jours pour qu'il soit assez stable pour un benchmark ... à suivre .... le résultat sera intéressant.

Clavier infrarouge SK-7100 de Silitek

Au dernier salon Deltagraph'X, on pouvait voir une démonstration du Casablanca. Il était pour l'occasion contrôlé à l'aide d'un clavier infrarouge. Surprise, c'était exactement le même que celui que j'utilisais au boulot. Autant dire que deux jours après, il était installé sur l'Amiga, et ça marche!



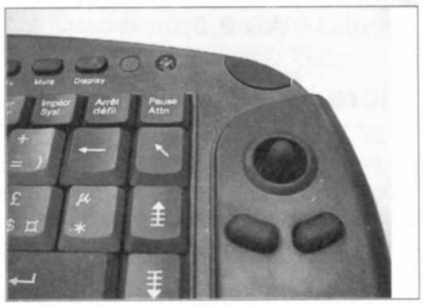
Ce clavier, venu tout droit du côté obscur de l'informatique, se compose d'un récepteur infrarouge que l'on connecte à l'ordinateur, d'un clavier à 89 touches et d'un système de pointage type mini-joystick. Le récepteur infrarouge dispose de deux connexions: une au format mini din pour le clavier (l'adaptateur mini din - din est fourni) que l'on branche sur un adaptateur clavier PC comme ceux fournis avec les tours Ateo; et l'autre est au format SubD 9 pts pour la souris série. Pour l'utiliser sur l'Amiga, il faut se procurer un adaptateur série SubD 9 pts vers SubD 25 pts, ou le fabriquer (les plans sont fournis avec SerMouse v2.21, le pilote pour la souris).

Une fois les quatre piles LR6 installées dans le clavier (durée de vie annoncée d'environ six mois en utilisation intensive, on verra), je démarre l'Amiga. Le clavier est reconnu immédiatement, malgré une disposition des touches un peu différente de celles d'un clavier traditionnel. Les touches Amiga remplacent avantageusement les touches Daube95. De même, pour les possesseurs des premiers adaptateurs clavier PC, ou les touches Amiga étaient émulées sur les touches F11 et F12, on ne note aucun problème. Un seul regret, il est normalement possible d'obtenir un pavé numérique en superposition sur les touches de droite du clavier. Cette fonction ne marche pas sur l'Amiga.

Le système de pointage, quant à lui, ne fonctionne pas et pour cause: il est de type souris série PC. L'utilisation de SerMouse v2.21 que l'on trouve sur Aminet résout le problème. Il suffit de rajouter la commande "c:sermouse 3Bytes" (la souris étant branchée sur le port série de l'Amiga) dans la user-startup ou de placer l'icône du programme dans le répertoire WBStartup et d'ajouter le tooltype "3BYTES". Au démarrage suivant, tous fonctionnent, et quelle plaisir de naviguer sur son Workbench tranquillement installé dans son sofa.

Plaisanterie à part, son utilisation est très intéressante, pour toutes les applications où l'on ne peut pas s'installer avec clavier et souris pour contrôler l'Amiga. Si le clavier se révèle très agréable, le Système de pointage est beaucoup moins précis qu'une souris mais largement suffisant pour piloter le Workbench, d'autant qu'il dispose d'un bouton drag'n drop, dont la fonction est de maintenir le bouton gauche enfoncé pour déplacer facilement une icône ou une fenêtre.

Voici donc un produit made in PC qui s'accommode facilement à la sauce Amiga. Pour plus de renseignements, vous pouvez consulter l'adresse "http://www.silitek. com/sk-7100.htm". Si vous cherchez un clavier un peu spécial, il existe dans le monde PC toutes sortes de claviers, pas forcément conçus pour Crimosoft. Cela va du clavier incassable à celui programmable, en passant par des versions minis, tels que ceux de Cherry, et quasiment tous peuvent fonctionner sur Amiga.



Fabricant : Silitek
Distributeur : Aat sur Paris
Prix : 430F TTC

57 **ACM PRODUCTIONS SARL**
8, rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél. : FAX : 03.87.93.53.61

PHASE 5®

SERIE MC 68xxx

Blizzard 1260	2850
CyberStorm MK III + UW SCSI	4490
Module F-SCSI2 12xx	580

SERIE Power PC

Blizzard 603e 160 sans 68K	2790
Blizzard 603e+ 200 sans 68K	3590
Blizzard 603e+ 250 sans 68K	4190
Blizzard 2604e 180 sans 68K	5490
Blizzard 2604e 200 sans 68K	6290
CyberStorm 604e 180 sans 68K	4990
CyberStorm 604e 200 sans 68K	5990
Option MC 68030 / 50 MHz	+480
Option MC 68060 / 50 MHz	+2100

MICRONIK®

AMIGA 1300 T	3290
AMIGA 1400 T avec bus Zorro 2	4790
AMIGA 1500 T avec bus Zorro 3	5990
Tour INFINITIV A1200	1390
Tour INFINITIV A1200 + coque	1790
Alim. int. 200 W + adaptateur	499
Carte d'extention Zorro II	1350
Carte d'extention Zorro III	3190
Adaptateur PCMCIA	259
TopCase pour INFINITIV	279
Rack 3.5" interne pour disque dur	149
Option vidéo pour cartes ZII/ZIII	450
Boîtier mini tour Amiga 500	2090
Boîtier grande tour Amiga 2000	2190
Boîtier grande tour A4000 + ZIII	2990
Scandoubler A1200/4000 interne	690
Scandoubler A2/3/4/1200 T interne	849
Scandoubler externe AMIGA	920
Scandoubler + FlickerFree externe	1990

CARTES GRAPHIQUES

CyberVision 64/34 - 4 Mo	1449
CyberVision + Scandoubler	2050
Scandoubler pour CyberVision	590
Carte Picasso IV 4 Mo	2690
Concierto pour PICASSO IV	1290
Autres modules pour PICASSO IV	tél.

Electronic Design®

Genlock Pluto - CVBS + Y/C	2990
Genlock Neptun - CVBS + Y/C	4890

DIVERS

Disque dur Quantum 3½ IDE 2.1 Go	1250
Disque dur Quantum 3½ IDE 3.2 Go	1590
Disque dur Quantum 3½ IDE 6.4 Go	2390
Disque dur Quantum 3½SCSI 2.1 Go	1790
Disque dur Quantum 3½SCSI 3.2 Go	1990
Disque dur Quantum 3½ SCSI 6.4Go	2990
D. dur Quantum ATLAS II 4.5 Go	4490
D. dur Quantum ATLAS II 9.1 Go	6990
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 8xi	550
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 16xi	650
Lec. CD-ROM ATAPI SONY 24xi	690
Lec. CD-ROM SCSI SONY 12x	790
Graveur de CD SCSI 4x / 8x Panasonic	3090
CD enregistrables de marque	25
Lecteur de disquettes externe	390
Kit IDE pour disque dur 3.5"	129
Câbles divers	tél.
Logiciels, CD-ROM	tél.

Scanner ARTEC AT6 1890
Résolution **300 x 600 optique**, simple passe, **30 bits**, SCSI, à plât A4 avec pack logiciels PC/MAC
Nécessite un contrôleur SCSI

Commande sur papier libre. Règlement par chèque à la commande.
Frais de port en sus : tél. **Demandez notre catalogue gratuit**

Tarifs révisables sans préavis - SARL au capital de 50 000 Frs - RCS SARREGUEMINES B 401 578 141
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs ACM 03/98

CrossDOS 7.01 Gold

Passer les noms longs entre Amiga et PC

Après plusieurs années de petites mises à jour, Consultron nous propose enfin la version 7 Gold de son célèbre CrossDOS, le programme qui permet de lire et d'écrire des disquettes, disques durs au format PC sur nos Amiga. Une version sans les utilitaires du programme est intégrée au système depuis le WB 2.0.

Alors, quoi de neuf ?

La grande nouveauté annoncée pour cette version 7.01 est le support des noms longs de fichiers de Windows 95. Tout le monde a pesté contre ce satané "~" qui apparaît lorsque l'on relit une disquette au format PC avec des noms longs sur nos Amiga. Mais c'est de l'histoire ancienne, on va enfin pouvoir récupérer des fichiers PC dont le nom diffère du sacro saint format 8+3.

Installation

L'installation utilise le logiciel *Installer*. On choisit si l'on veut installer le programme sur le disque dur, configurer un disque dur PC, se registrer, ou désinstaller le programme. Il faut faire attention car le script d'installation va remplacer plusieurs fichiers du système de l'Amiga (*mount, format, diskcopy* et *mfm.device*) sans prévenir. Si vous préférez garder une copie de vos fichiers, il faudra les sauvegarder avant l'installation. Si on avait déjà une ancienne version de CrossDOS, elle sera remplacée. Il faudra copier à la main l'utilitaire permettant de configurer des disques durs PC (fichier *ConfigDisk*) car l'installation ne le fera pas pour vous. Cela n'a pas changé depuis la version 6.03, dommage.

Premier essai sur une disquette

J'avais hâte de voir si cela fonctionnait, donc tout de suite après l'installation, j'ai mis une disquette au format PC avec des "fichiers nom-long", et miracle, tous les caractères étaient là, les ".readme" sont complets, les espaces respectés, etc... C'est comme sur le PC sous Windows 95. Alors, maintenant, un disque dur PC.

Configuration de mon Syquest 270 au format PC

Ayant pris la peine de mettre quelques fichiers fraîchement téléchargés depuis internet sur une de mes cartouches 270 PC, il ne me restait plus qu'à configurer la reconnaissance de celle-ci par mon Amiga. Pour ce faire, on lance le programme *ConfigDisk* et on choisit entre les trois options disponibles (Fig.1): configurer une partition Amiga, un disque dur complet et un fichier-disque. Pour mon Syquest, je choisis un disque dur complet. Il faut ensuite choisir sur quel contrôleur est connecté le disque (scsi.device de mon A3000T) et donner le numéro d'unité (scsi ID). Dès cet instant, CrossDOS va reconnaître toutes les partitions de votre disque (Fig.2), une seule dans le cas de ma cartouche (C). On choisit la partition que l'on veut et on clique pour la configurer.

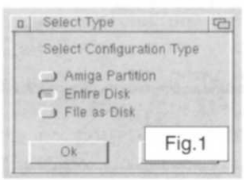


Fig.1

A ce moment, un gros "Warning" apparaît) mais il ne faut pas avoir peur, cela ne changera rien sur votre disque! On ne fait que configurer une "Mountlist" pour notre Amiga. Il faut dire que la phrase qui nous indique que cela n'altérera pas notre disque est mise entre parenthèses. Il ne reste plus qu'à choisir un nom pour notre disque PC (SYPPC: pour ma cartouche). CrossDOS va copier cette mountlist dans le tiroir Devs/Dosdrivers, ce qui permet de le reconnaître à chaque démarrage.

Pour ma part, je préfère déplacer le fichier dans Storage/Dosdrivers et configurer mon disque en cas de besoin (double click sur son icône). Pour les autres possibilités de configuration, vous pouvez vous reporter à l'essai dans Amiga News 80, car je n'ai pas de partition vide ou de fichier-Disque.

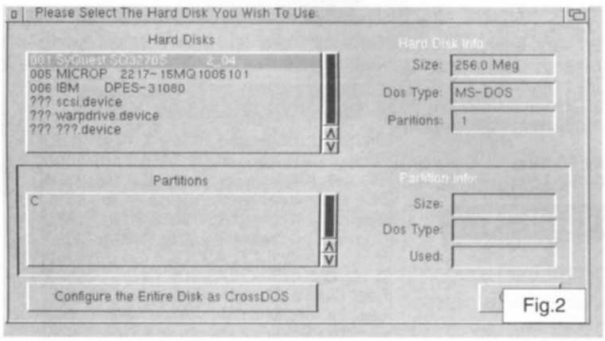


Fig.2

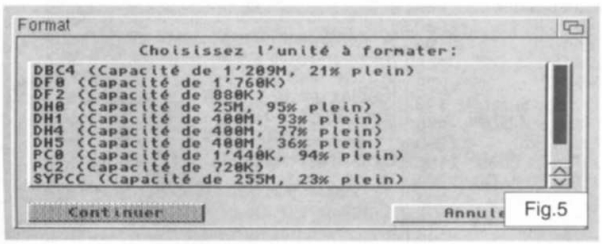


Fig.5

Alors ces "noms-longs".

Une fois la configuration terminée, je lance DOpus pour "voir" (Fig.3) et regarde

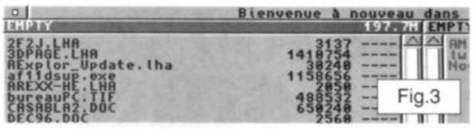


Fig.3

dans un dossier créé pour le test: "Nouveau dossier Amiga". Tous les noms sont entiers! A moi les joies du téléchargements d'Aminet sur mon PC sans perdre le nom des archives. Mais est-ce que cela fonctionne aussi dans l'autre sens? Je décide donc de copier trois fichiers Amiga sur mon Syquest avec des noms du style "DopusCrossDOS7.0.jpeg" Ca marche, Windows 95 reconnaît le nom des fichiers (Fig.4) provenant de l'Amiga.

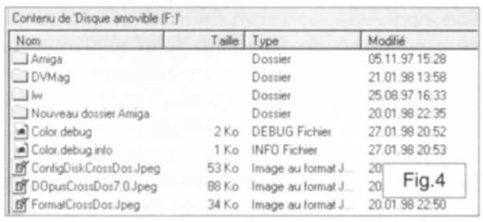


Fig.4

Les petits utilitaires livrés avec CrossDOS 7.

Comme dit lors de l'installation, CrossDOS remplace la fonction format du WB. Avec celle-ci, on peut formater les disquettes PC et les disques durs PC (Fig.5). Il y a un autre utilitaire qui permet de préparer et formater un disque dur PC: QuickPrep. La seule restriction, il n'est pas capable de le rendre bootable. Il y a aussi Dr.CrossDOS, qui essaye à travers des questions, de trouver des solutions à vos problèmes avec le software. Enfin, DiskChg sert à dire à CrossDOS que l'on a changé de cartouche (par exemple).

CrossDOS 7 ou CrossDOS du système ?

En conclusion, je pense que celui qui transfert souvent des documents entre un PC sous Win 95 et son Amiga, doit avoir cet utilitaire. Il permet, par exemple, d'avoir une numérotation de fichier avec quatre chiffres après le point (image.0001, etc...) et de les échanger entre les machines. Il faut dire que pouvoir copier des fichiers d'un PC sans devoir changer tous les noms en "8+3", apporte une souplesse non négligable.

Note, toutes les images de ce test ont été réalisées sans trucages! Toute ressemblance avec des noms ayant existé ou existant ne serait que fortuite.

Le plus: transfert des noms longs enfin possible, stable.

Les moins: l'installation qui ne prévient pas que des fichiers du système vont être remplacés (même en mode expert) et qui ne copie pas tout sur le disque dur. ■

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	SOURIS AMIGA	125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:	45F - les 2: 80 F	Câble Péritel 2 mètres pour tous Amigas:	95 F - 2 pour 150 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble Péritel pour CD32 [modèle avec 3 fiches banane]	95 F
Câble série (1.80m) pour relier 2 Amigas (pour jeux, transferts, etc...)	95 F	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	375 F	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres)	100 F - pour 1084 SPI (2 mètres) 115 F	Câble pour moniteur Philips CM8833 Mk2 (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	Câble double rallonge ports souris et joystick	45 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 600 / 1200 [PRÉCISEZ SVP]	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

Boîtier adaptateur 23 broches /15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: **100 F**

KIT [avec câble multi-standard 2 mètres] de transfert de fichiers AMIGA <=> PC (doc. F): **120 F** - Kit avec câble 5m: **145 F** - avec câble 10m: **165 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC **CÂBLE GRATUIT DE RACCORD SPÉCIAL** POUR AMIGA

PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE **— PRÉCISEZ, SVP —**

DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - DATA SWITCH POUR 3 PÉRIPHÉRIQUES: **175 FF**

DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement ..... **125 F** - 2 pour **220 F**	**EXECUTIVE** MINI JOYSTICK (LORICIEL) ..... **59 F**
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE .. **99 F**	**Q STICK** (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION ..... **79 F**

ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK DE TYPE "SPEEDKING", SE TIENT DANS LA MAIN .....**119 F**

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

NOUVEAU ! MAKE CD (Hisoft) Progiciel pour graver les CD ROMS! seulement .... 345 F

PC TASK 3.1 avec guide Français	249 F	C++ DEVELOPER	1395 F	C++ LITE	695 F
PHOTON PAINT 2.01	65 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
GP FAX v 2.350	375 F	DEVPAC 3.18 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	295 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12a + complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.12a + complète- contient MUI 3.8 +	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F
DELUXE PAINT 5 [CD ROM]	195 F	ULTIMATE BLITZ BASIC 2.1 [CD ROM]	195 F	DELUXE PAINT 5 [DISKS]	195 F

NOUVEAU ! SOUNDPROBE 16-bit (Hisoft) Progiciel de digitalisation sonore et musicale. Seulement .... 195 F

TOUS LES JEUX CI-DESSOUS SONT EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D2 Killing Grounds	145 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	ODYSSEY	75 F	THEME PARK -A 1200	125 F
A-320 AIRBUS II	135 F	EXILE - A 1200	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	THEME PARK -A 600	125 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	125 F	EXILE - A 600	95 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	TOTAL FOOTBALL (Domark)	95 F
BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F)	95 F	F-15 II (Microprose)	125 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	125 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	125 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600	110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	125 F	RAILROAD TYCOON	125 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	GUNSHIP 2000	125 F	ROAD RASH	95 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	HEIMDALL 2 (VF) A500/600	75 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WING COMMANDER	95 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	65 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	WORMS (VF)	125 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	95 F	SILENT SERVICE 2	125 F	WORMS Director's Cut -AGA-	185 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
CIVILIZATION	115 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SLAM TILT (F) - A 1200	125 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
CCALA - A 1200	95 F	KINGPIN BOWLING (VF)	49 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
COLONIZATION (F)	125 F	LEMMINGS	95 F	STARLORD (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DESERT STRIKE	95 F	The LOST VIKINGS (VF)	95 F	STREET RACER -A 1200-	125 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	95 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	ZOOL (F) - A500/600	35 F
DUNE 2	115 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	COMPILATION (1) A 1200:	
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200	95 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	95 F	SYNDICATE	70 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION JEUX AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

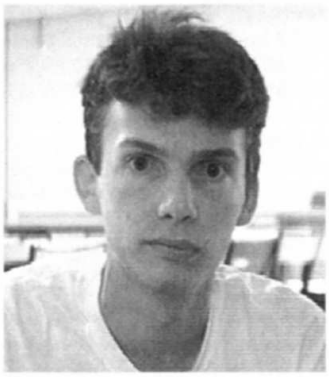
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EXILE	50 F	MEAN ARENAS (F)	45 F	STREET RACER [Amiga + CDROM]	125 F
BUBBA'N'STYX (F)	45 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
CASTLES 2	45 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	PREMIERE (F)	45 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
CIVILIZATION AGA (Amiga + CDROM)	125 F	LEGENDS (F)	95 F	SPECCY 97 (Amiga + CDROM)	95 F	ULTIMATE GLOOM [Amiga + CD ROM]	125 F
ELITE 2	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SPERIS LEGACY (Doc F) CD32/CDROM	95 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	STAR CRUSADER [Amiga + CDROM]	95 F	WORMS (VF) CD32 et CDROM	125 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

TRANSACTION MINIMUM 100 FF

MARS 1998 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Monsieur Patch



Vous avez un Amiga avec un disque dur et des jeux non installables? Alors, le nom de Jean-François Fabre ne vous est alors pas inconnu. Il est l'auteur d'un nombre impressionnant de patches pour installer des jeux anciens sur disque dur et de les faire fonctionner avec des processeurs plus puissants que ceux pour lesquels ils ont été prévus (Lemmings, Shadow of the beast et bien d'autres). Nous allons maintenant essayer d'en savoir un

Q: Mr Fabre bonjour, parlez-nous un peu de vous s'il vous plaît.

R: Bonjour, j'ai 26 ans, je bosse dans une boîte d'informatique à Toulouse, heureusement pas sur PC.

Q: Comment êtes-vous venu à l'Amiga ?

R: En 1991, un pote m'a montré Lemmings, Marble Madness et SoundTracker sur son A500/1MB/KS1.2. J'ai alors jeté mon Oric dans les toilettes et je me suis payé un A500, ce qui m'a permis de foirer complètement une année d'études. En 1995, j'ai upgradé avec un A1200/030. Depuis, je suis passé au 68060 et j'attends ma carte graphique.

Q: Comment avez-vous eu l'idée de concevoir ces patches ?

R: J'avais commandé des disquettes DP contentant des HD installers à une société de VPC car je possédais pas mal de jeux originaux qui étaient contenus sur ces disks. Malheureusement, soit les patches étaient prévus pour des versions crackées, soit ils ne fonctionnaient pas, soit les deux. Donc j'ai commencé par patcher quelques jeux moi même, juste après avoir acheté mon A1200/030. J'avais déjà hacké sur mon A500 avec la superbe cartouche Action Replay.

Q: Pourriez-vous décrire brièvement le principe des patches et de JST?

R: Brièvement? Argh. Bon, JST (JOTD Startup) est un programme permettant de charger des programmes objets spécifiques à chaque jeu et conçus spécialement pour lui. JST contient des routines de lecture de fichiers, réglages des caches, du display, des interruptions afin de simuler un ColdBoot à partir du workbench et grâce au programme spécifique, d'émuler les lectures disquette codées en utilisant le hardware, et plus généralement, les jeux n'utilisant pas et détruisant le système. JST possède également des routines permettant de charger/sauver des données pendant le jeu, en réactivant temporairement AmigaOS. Il possède également une routine permettant de quitter les programmes et de retourner au Workbench de façon propre, par l'appui d'une simple touche. Les données du jeu original peuvent être récupérées selon le cas par une simple copie de fichiers, une lecture trackdisk des secteurs, ou une lecture bas-niveau de la disquette et un décodage MFM. En ce qui concerne les jeux qui ne fonctionnaient pas correctement ou pas du tout sur les nouveaux Amiga, j'essaie de localiser le(s) problème(s) et de le(s) corriger. JST peut également jouer le rôle d'un "degrader" classique, mais qui supporte le 68060, et très configurable.

Q: Recevez-vous beaucoup de demandes de patches ?

R: Oui, beaucoup. Et également des demandes d'adaptation des patches existants pour d'autres versions (originales bien sûr, je n'accepte pas les versions pirates). J'ai aussi réalisé les versions HD de MasterAxe et CD de StreetRacer sur demande d'un gars de chez Epic. J'essaie d'en traiter le maximum, mais je me disperse beaucoup. Et il n'y a pas que l'Amiga dans la vie.

Q: Sur votre page sont mentionnés d'autres auteurs de patches. Travaillez-vous ensemble ou chacun dans votre coin ?

R: Nous sommes un cercle assez restreint. Cela dépend. Je travaille principalement avec Keith Krellwitz, également connu pour son impressionnante liste de cheat codes. Il utilise également JST pour développer ses patches (nous sommes les deux seuls!). Il est également très prolifique et nous réalisons souvent des patches ensemble, quand un de nous deux a des problèmes tout seul. D'autres auteurs utilisent l'excellent *WHD Load* de Bert Jahn (le "concurrent" de JST) et font du bon boulot.

Q: A combien en êtes-vous ?

R: Environ 120. J'ai patché entre autres, tous les jeux des Bitmap Brothers et quasiment tous ceux de Team17. Ils le méritent.

Q: Combien de temps vous faut-il pour créer un patch ?

R: Cela peut aller de 30 minutes à 3 jours. Beaucoup de paramètres techniques entrent en jeu.

Q: Quels sont vos projets ?

R: Sur Amiga? Si on passe à un autre OS, je porterai JST pour pouvoir continuer à faire tourner les jeux qui n'utilisent pas beaucoup AmigaOS (95% de mes patches). Si la famille 680x0 est abandonnée sur Amiga au profit du PPC, je serai un peu à la rue, quoiqu'avec une bonne émulation...

Q: Que pensez-vous de la situation actuelle de l'Amiga ?

R: J'attends que tous les constructeurs se mettent d'accord sur l'OS et le(s) processeur(s) futurs pour donner un avis, mais je trouve que l'Amiga ne s'en sort pas mal du tout pour une machine que l'on disait morte, et cela en grande partie grâce aux utilisateurs qui n'hésitent pas à mettre la main à la pâte au lieu d'attendre béatement que les programmes de Billou tombent du ciel.

Merci d'avoir bien voulu répondre à ces questions.

L'adresse Web du site de J.F. Fabre est: http://www.ensica.fr/~jffabre/patches.html

Matériel de test : ELM, YAM et GoldEd ;-)

APPLIMATIC SA

mars 1998

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une offre personnelle SVP

AMIGA - MAC - PC

AMIGA technologies D R A C O

AMIGA 1200 TOWER
68020, 16 MHZ
disque dur 1600 Mb
CD ROM 24x
sortie S-VGA 31 KHZ
carte zorro/**PCI**
Clavier externe, souris

1490 FS/6200 FF

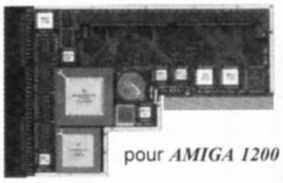
❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et ***modem 33600*** **990 FS/3990 FF**

❑ ***AMIGA 4000 TOWER,* 68040, 18 Mb RAM, CD ROM 20x, disque dur 4.3 gigas, pac de logiciels *demandez svp***

Montage VIDEO
DRACO CUBE 68060
16 Mb RAM
5250 FS/21000 FF
Dracomotion
2600 FS/10000 FF
Module DV (digital) pour DRACO/Casablanca
dès 2500 FS/10000 FF

CASABLANCA
avec disque dur et effets
dès 4250 FS/16900 FF

Produits PHASE 5



pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
229 FS/900 FF

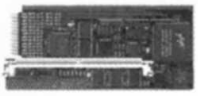
❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ *A1200* 795 FS/3190 FF**

❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ plus 68030/50 MHZ *AMIGA 1200* 905 FS/3590 FF**

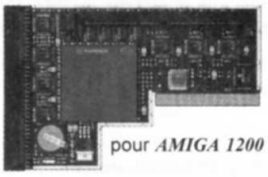
❑ **Cyberstorm PPC 604e 200 MHZ plus 68040, 40 MHZ, scsi Ultrawide 2045 FS/8200 FF**

❑ **Les cartes PPC pour *A2000* seront disponibles d'ici 4-6 semaines environ !**

SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
159 FS/640 FF



BAISSE de prix !!



pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
798 FS/3190 FF

Disques durs amovibles

Syjet 1.5 gigas
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche

650 FS/2690 FF

NOMAI 750 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270, 540 et 750 Mb
avec câbles et driver
690 FS/2790 FF

❑ **Iomega Zip 100 Mb SCSI externe 290 FS/1200 FF**

iomega jaz
Disque dur amovible
1 giga, interne
avec câbles et 1 cartouche
650 FS/2600 FF
cartouche 1 giga
149 FS/590 FF

Cartouches SyQuest®

130 Mb	**28 Fr/125 FF**
270, 540 Mb	**85 Fr/390 FF**
88, 44,105 Mb	**65 Fr/280 FF**
1.5 gigas	**149 Fr/590 FF**

CD-ROM

❑ **Graveur SCSI 4R/2W interne 550 FS/2290 FF**

❑ **CD ROM SCSI interne pour *Amiga* 135 FS/570 FF**

❑ **CD ROM IDE 24 vitesses pour *A4000* 139 FS/580 FF**

Extensions mémoire

❑ **4 Mb *A4000* 49 FS/190 FF**

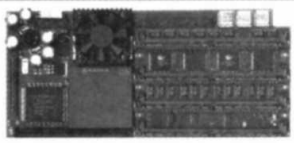
❑ **4 Mb *A3000* 130FS/570 FF**

❑ **8 Mb 60 ns 50 FS/190 FF**

❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **75 FS/290 FF**

❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **139 FS/550 FF**

Cyberstorm PowerPC



CYBERSTORM PPC 200
CYBERSTORM MK3 060
pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*
68060+PPC 200 MHZ
extensible à 128 Mb
SCSI Ultra-wide 40 M/s
1990 FS/8200 FF
1290 FS/5180 FF
Adaptateur Ultra-SCSI / SCSI normal
29 FS/120 FF
câble SCSI Ultra Wide
49 FS/200 FF

Disques durs, divers

❑ **2.2 gigas pour *AMIGA 4000/ 1200* interne 290 FS/1190 FF**

❑ **4.3 gigas pour *AMIGA 4000/ 1200* interne 450 FS/1790 FF**

❑ **2.2 gigas SCSI2 7200 TM normes AV 360 FS/1490 FF**

❑ **4.3 gigas SCSI Ultra Wide normes AV 650 FS/2690 FF**

❑ **9.2 gigas SCSI2 7200 TM normes AV 1250 FS/5000 FF**

❑ **Modem externe 55600 Bds/fax soft INTERNET 240 FS /990 FS**

❑ **Epson Stylus 1440 dpi avec driver dès 348 FS/1450 FF**

❑ **Joystick logitech Wingman pour Amiga 45 FS/169 FF**

Nouveau !

Cartes Graphiques

❑ **Cybervision** 64/3D, version 4 Mb **369 FS/1490 FF**

❑ **SCAN-doubler pour Cybervision 159 FS/600 FF**

❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **790 FS/2990 FF**

❑ **Module Pablo2 pour Picasso4 340 FS/1490 FF**

❑ **GRAFFITI pour *A500/2000/ 1200*,** Adaptateur graphique pour RGB **130 FS/520 FF**

❑ **SCAN-doubler pour *Amiga 1200*, externe 180 FS/790 FF**

Moniteurs, logiciels

❑ **MONITEUR 1438, 1538, 1764 du stock dès 540 FS/2160 FF**

❑ **MONITEUR 15 pouces, 69 KHZ, 1280x1024 450 FS/1890 FF**

❑ **MONITEUR 17 pouces, 69 KHZ, 1280x1024 680 FS/2850 FF**

❑ **MONITEUR 17 pouces, 90 KHZ, 1600x1200, dot 0.25, 2 entrées commutables 980 FS/3990 FF**

❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ GVP ou A2091 99 FS/400 FF**

❑ **Aminet 7-23 25 FS/99 FF**

❑ **Aminet set 5 59 FS/240 FF**

❑ **Dopus Magellan149 FS/590 FF**

❑ **Kickstart 3.1 *A2000/3000/4000 ou 1200*** demandez svp

❑ **Souris Amiga 39 FS/165 FF**

❑ **Adapt. sourisPC 49 FS/210 FF**

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

AWEB 3.1 avec Javascript

Parmi les excellentes nouvelles de début d'année, c'est AmiTrix qui remporte le César, dans la catégorie des navigateurs exclusivement pour Amiga, avec l'arrivée d'AWeb 3.1.

La grande nouveauté, c'est l'intégration d'un interpréteur Javascript. Les pages contenant du Javascript ne resteront donc plus lettres mortes sur nos augustes machines! Il n'en fallait pas plus pour que l'on en fasse un test, un vrai de vrai puisque le logiciel est passé sur les machines de l'équipe 45 (rubrique DP) pour être martyrisé dans le but avoué de lui faire cracher le moindre bug...;-)

Force est de constater qu'AWeb a bien résisté, il est même plutôt stable...

INSTALLATION

Le logiciel testé était composé des trois disquettes de la version 3.0 et du patch 3.1, téléchargé sur le site d'Amitrix (www.amitrix.com). Sur ces disquettes, outre le logiciel lui même, on trouve plusieurs "utilitaires" et des "Plugins".

● **Côté plugins**, on trouve AWebFTP, AWebNews et AWebMailto. Ils permettent, comme leur nom l'indique, la consultation des newsgroups, le téléchargement des fichiers par FTP et l'envoi des mails depuis AWeb. Tout à fait efficaces, ces plugins sont incontournables dans un butineur digne de ce nom. Pour configurer ces plugins, il suffit d'appeler les pages adéquates et de les remplir. A ce propos, l'entrée du nom de serveur de mail n'est pas pris en compte dans le formulaire dédié à AWebMailto, il faut donner ce renseignement dans les "network settings" pour que le plugin fonctionne.

● **Côté utilitaires**, il s'agit de :

- HTTX, un convertisseur HTML -> Texte
- FTPMount, qui permet de manipuler le contenu des sites FTP directement sous Workbench, exactement comme s'il s'agissait de repertoires situés sur votre disque dur.
- Play16, le joueur de samples que l'on ne présente plus.
- HTML-Heaven, qui facilite la création des pages Web. HTML-Heaven se présente comme plusieurs petites fenêtres divisées en plusieurs cases. En cliquant sur l'une des cases, on insère le Tag correspondant dans un des éditeurs de textes supportés (*Annotate, CygnusED, Final Writer, GoldEd, PolyEd, SkoEd* et *Write*). Cette version comporte également un tutorial permettant l'apprentissage des Tags HTML de base.

Tous ces utilitaires ne sont pas des exclusivités AWeb, puisqu'ils sont disponibles sur Aminet. Ils sont néanmoins intégrés dans la configuration par défaut d'AWeb, mais vous êtes tout à fait libre de le configurer pour utiliser d'autres programmes plus à votre convenance.

Enfin, le script d'installation vous gratifiera obligatoirement de ClassAct et si vous le voulez, des datatypes akJFIF et ZGIF. Pour afficher du GIF Animé, AWeb utilise un plugin dédié: "AnimGIF". Ce Plugin (shareware !!) a été développé par des auteurs indépendants et peut être téléchargé sur le site d'Amitrix. Son installation est très facile: lancement du script d'installation et un coup de click sur la page web fournie. La seule limitation de ce plugin est un petit texte, invitant à s'enregistrer, qui s'affiche en surimpression sur une des images de l'animation. Enormément de sites WWW utilisent des Gif animés. On peut donc regretter qu'une version enregistrée de ce plugin ne soit pas intégrée aux disquettes d'installation.

A L'UTILISATION

Bien évidemment, AWeb incorpore les possibilités désormais classiques des navigateurs, dont: la gestion d'un cache et de multiples proxy (Http, gopher...), une Hotlist hiérarchisée, l'impression graphique des pages, des menus contextuels (permettant, en fonction de la position de la souris, de voir ou télecharger des images, des fichiers, etc...)

Les multiples menus de configuration permettent de "personnaliser" totalement le logiciel. Il est ainsi possible, entre autres, de:

- changer les liens rapides situés juste en dessous des boutons en haut de l'écran pour d'autres plus à votre goût. - Choisir les boutons ou l'animation de transfert grâce à 2 petits scripts d'installation.
- préciser le nom utilisé par AWeb pour se signaler aux serveurs WWW lors des connexions.
- Indiquer le nombre de Ko de mémoire CHIP qu'AWeb devra laisser disponible.

Cette option intéresse principalement les machines sans cartes graphiques. AWeb préfèrera alors ne pas afficher une image plutôt que de faire "déborder" la Chip et vous donner rendez vous avec Mr Guru. Quant à l'interprétation des Tags HTML, AWeb s'en sort très bien et propose même plusieurs modes d'interprétation: Strict, Tolerant et Compatible. Strict convient pour des pages écrites avec les Tags 3.2. Tolérant, comme son nom l'indique, incorpore 3.0 et une grande partie de 4.0. Enfin, "Compatible" permet d'afficher correctement des pages mal écrites. Parmi les manques, on note principalement les feuilles de style qui ne sont pas supportées.

Les Frames sont bien gérées et l'on peut modifier leur largeur à la souris (comme sous Netscape). Concernant le Javascript, les fonctions principales sont bien gérées. AWeb n'a cependant pas pu exécuter totalement quelques scripts complexes.

Enfin, AWeb possède un Port ARexx très complet et les deux documentations fournies (un petit livret et des pages HTML) sont complètes, mais disponibles uniquement en anglais.

CONCLUSION

Cette nouvelle version apporte donc un réel plus par rapport aux versions antérieures. AWeb 3.1 remporte ainsi la palme du butineur le plus compatible avec ce que l'on trouve sur le réseau (Javascript et HTML 4.0). Malheureusement, il remporte aussi l'escargot d'or du navigateur le plus lent. Ce défaut est moins flagrant avec une machine rapide (68060) et une carte graphique.

+ Support de Javascript
+ Connexion sécurise avec Miami SSL
+ HTML 4.0
+ Stabilité
- Lent.
- Viewer des animations GIF en Shareware.
- Couleurs assez mal choisies pour un écran avec peu de couleurs.

CONFIGURATION REQUISE

- OS 3.0 ou plus, disque dur.
- Strict minimum de 2 Mo de mémoire. 4 Mo ou plus sont grandement recommandés.
- Une pile TCP/IP pour accéder au WWW.
- Les Datatypes : GIF et JPEG pour la plupart des images. WAV et AU pour les fonds sonores ou un player comme Play16.
- Le kit ClassAct (inclus dans les disquettes)

Merci à Relec Software (Payerne, Suisse) pour le prêt du logiciel.

TEST DE VITESSE

Pour avoir le coeur net à propos de la vitesse d'affichage des différents butineurs, un test comparatif a été réalisé sur un 1230/50 MHz: on a mesuré le temps mis pour l'affichage d'une page de 185 Ko (3 Ko d'HTML et 30 images Gif/JPEG). La page était chargée depuis le disque dur pour éviter les fluctuations de vitesse dues au réseau et affichée avec la meilleure palette possible dans un écran DBLPAL haute résolution sans scintillement. Bien évidement, les conditions choisies étaient volontairement EXTREMES pour maximiser les différences en cas d'ex aequo et ne représentent ABSOLUMENT pas le temps de chargement d'une page "normale".

	32 couleurs	128 couleurs	256 couleurs
Aweb 3.1	57 sec	75	105
Voyager 2.88	29 sec	45 sec	81 sec
Ibrowse	39 sec	50 sec	53 sec

Le tiercé gagnant est donc Voyager et Ibrowse dans un mouchoir de poche , AWeb est loin derrière (50% de temps en plus...)

Phoenix DP a concocté un CD pour tous ceux qui n'ont pas encore la chance d'être connectés sur l'Internet, ou bien qui désirent simplement faire des économies. Cette compilation contient plus de 30 sites web consultables avec n'importe quel "brouteur" web Amiga. Voyons donc en détail ce que propose ce CD...

Le contenu

Tout d'abord, je dois avouer que j'étais quelque peu sceptique quant à l'intérêt d'une telle compilation. Pourtant, après avoir parcouru le CD, j'ai rapidement changé d'avis. Comme nous allons le voir, ce produit peut en effet intéresser plus de monde qu'il n'y paraît.

Premièrement, les sites consultables sont variés et généralement bien choisis (et concernent tous l'Amiga, bien sûr). Je ne les citerai pas tous, ce serait évidemment trop long; toutefois, on retrouve des adresses bien connues des Amigaïstes internautes, et les sites peuvent être classés en trois catégories principales :

- Les revendeurs (Phoenix DP bien sûr, mais aussi FDS, Atéo Concept, DeltaGraphx, et beaucoup d'autres revendeurs Amiga français et même étrangers)
- Les éditeurs (professionnels ou du domaine public, avec les pages de Vulcan Software, Sadeness, Thor, Yam, etc...) et constructeurs (Amiga International, Pios...)
- Les sites consacrés aux news et autres informations concernant l'Amiga (Amiga Report, Amigazone, Synapse ou encore le site incontournable d'Amiga News ! ;-)) *(Ed: Il ne faut pas exagérer, notre site www.amiganews.com est encore en construction, mais il est vrai que notre webmaster bénévole, MigaMad, a beaucoup travaillé. Nous cherchons actuellement un fada des infos pour s'occuper de la rudrique actualité)*

Evidemment, les quelques exemples cités sont loins de constituer une liste exhaustive de tout ce que vous pourrez trouver sur le CD... De plus, ce dernier contient les versions démos de différents programmes dédiés à Internet : IBrowse, Aweb et Voyager pour le web, Miami et TermiteTCP pour la connexion, ainsi que les versions non enregistrées de MUI 3.8 et de ClassAct.

Et l'intérêt ?

Il se situe à différents niveaux. En effet, plusieurs catégories d'utilisateurs peuvent y trouver leur bonheur.

Tout d'abord, ceux qui ne sont pas encore connectés à Internet, et qui pourront ainsi découvrir la communauté Amiga sur le réseau. Il y a aussi ceux qui ont un budget de connexion limité, et qui ne peuvent pas se permettre de consulter en détail les pages des revendeurs ou des magazines (à noter à ce sujet que les pages sont tout de même récentes, datant de fin octobre-début novembre 97, et que donc les tarifs des revendeurs ne seront pas encore obsolètes).

Un autre aspect très intéressant vient du fait que Phoenix DP a archivé la totalité des sites, y compris les fichiers à télécharger ! Donc ce CD contient par exemple les toutes dernières versions de Thor, ou bien encore l'intégralité des démos de jeux sur le site de Vulcan Software. Lorsque l'on voit la taille des archives, on se dit que les temps de téléchargement reviendraient vite au prix du CD (qui ne coûte que 59F).

Enfin, comme la compilation est exclusivement constituée de fichiers HTML, celle-ci peut représenter un bon outil de base pour tous ceux qui désirent se lancer dans la création de pages web. En effet, outre de très nombreux exemples de programmation HTML (on trouve vraiment de tout, de la programmation de frames aux pages animées), le CD contient tout un tas de fichiers illustratifs: icônes, animations, logos... qui devraient vous permettre de créer des pages attractives et originales.

En conclusion, je dirai que ce premier CD est une bonne idée. Beaucoup de personnes devraient y trouver leur compte, et le prix vraiment modique est un atout supplémentaire indéniable. Seul petit reproche: le CD n'est pas très rempli (seulement un tiers de sa capacité, et encore). Pour palier à ce défaut, Phoenix DP invite d'ailleurs toute personne ayant créé une page web dédiée à l'Amiga, à participer au deuxième numéro de cette collection. A noter enfin que ce CD est entièrement visualisable sur un PC ou MAC, grâce à l'universalité du format HTML. ■

pragma informatique

N'hésitez pas à venir nous rendre visite au magasin !
Du mardi au samedi
A 20 mn de Grenoble & Chambéry

Moniteurs & Vidéo

ProTV (Tous signaux vidéo sur écran VGA)	990 F
Goldstar 15" 0.28	1 850 F
Amaga 17" 0.28	3 290 F
Mitsubishi 17" Pro 67 TXV	4 490 F
Mitsubishi 17" PRO 87 TXM	5 450 F

Mémoires de masse

Lecteur CDROM IDE Goldstar 24x	510 F
Disque dur IDE 2.1 Go	1 220 F
Disque dur IDE 2.5 Go	1 350 F
Lecteur ZIP ATAPI interne	850 F
CDROM vierges Traxdata Silver (les dix)	120 F

Mémoires

SIMM 8 Mo EDO	120 F
SIMM 16 Mo EDO	260 F
SIMM 32 Mo EDO	560 F

Distributeur produits Micronik & Atéo
Nombreux CDROM disponibles
Spécialiste en câbles & nappes ésotériques

Frais de port TTC : Matériel 50 F - Moniteur 150 F

Pragma Informatique
Route départementale 523 • 38570 TENCIN
Tél. : 04 76 45 60 60 - Fax 04 76 45 60 55
synapse@club-internet.fr

NiouzNet

Humeurs et rumeurs des newsgroups

comp.sys.amiga.applications

Un utilisateur a signalé à Consultron, les auteurs de *CrossDOS*, que la dernière version de leur système de fichiers pour disquettes PC présentait une bogue, limitant le nombre de fichiers dans un répertoire. L'éditeur en a immédiatement pris note, et propose un patch corrigeant ce défaut à l'adresse suivante : http://www.cucug.org/consultron (ou sur Aminet, dans biz/patch).

L'annonce d'un éventuel portage d'*Opera*, un "brouteur" (ou "butineur" ;-)) internet performant déjà disponible sur d'autres plateformes, a été accueillie avec enthousiasme. En effet, outre le fait de diversifier l'offre dans ce domaine, ce portage pourrait dynamiser le développement des autres navigateurs, qui semble stagner un peu en ce moment (en particulier pour *IBrowse*, dont la version 2.0 se fait attendre. Une version 1.20 devrait cependant être disponible très prochainement). Enfin, certains pensent qu'une telle initiative pourrait attirer l'attention d'autres sociétés, telles que *Netscape*, sur la communauté Amiga (surtout que Netscape a récemment annoncé la distribution du code source de leur célèbre logiciel, facilitant ainsi son portage sur notre machine).

CU-Amiga fait décidément parler de lui, avec des CDs particulièrement intéressants. En effet, après *TFX*, le jeu complet, c'est SCALA MM300 que l'on retrouve sur le CD du magazine anglais. On ne sait toujours pas si le "player" de scripts devient gratuit (comme pour la version PC), mais on risque de voir bientôt des présentations SCALA sur Aminet, puisque tout le monde peut désormais profiter de cet excellent logiciel.

Bonne nouvelle: la nouvelle version d'*AWeb* est enfin disponible. Elle se présente sous la forme d'un patch, téléchargeable gratuitement, et apporte des améliorations notables: principalement l'utilisation de *MiamiSSL* (pour les transferts sécurisés) et JavaScript! Certains utilisateurs ont voulu tester ces nouvelles fonctionnalités, mais ont essuyé plusieurs plantages en visitant certaines pages. On ne peut pas encore incriminer à coup sûr le module d'interprétation JavaScript, mais il semble que cette mise à jour introduise quelques bogues assez importantes. Espérons donc qu'une nouvelle version de ce patch sera rapidement mise à la disposition des utilisateurs d'AWeb.

L'annonce de la version 3.0 d'*ImageFX* en a fait réagir plus d'un, forcément... Cependant, certains utilisateurs ont regretté de ne pas pouvoir tester une version démo du logiciel. En effet, les responsables de Nova Design ont déclaré que seule une liste des caractéristiques du logiciel, ainsi que des photos d'écran, seraient disponibles sur leur site web. Dommage, surtout que les versions précédentes étaient disponibles en version démo sur tous les sites Aminet... A noter enfin qu'une version PPC d'ImageFx devrait voir le jour.

Un utilisateur a demandé s'il était possible de visualiser des documents *Word* sur Amiga. Pas directement, mais il existe un programme sur Aminet, *WordConvert*, qui permet de convertir un fichier Word en ASCII. Vous pouvez alors recharger le texte dans votre logiciel préféré (seule la mise en forme sera perdue).

Ça y est, il semble que les dernières copies du compilateur *SAS C* 6.50, qui étaient encore disponibles auprès de SAS Institute, soient finalement épuisées. Les programmeurs en herbe devront donc désormais se tourner vers le compilateur *GCC*, ou plutôt vers le *Dice* (qui est davantage adapté aux débutants et aux configurations modestes), et dont le source a été récemment mis sur Aminet par son auteur Matt Dillon. Pour les plus fortunés, il reste bien sûr le *Storm C*...

comp.sys.amiga.games

Championship Manager 2 est sorti sur Amiga, mais pas mal de joueurs ont été déçus : le jeu est plutôt lent, ne s'installe pas sur disque dur, ne tire pas parti du chipset AGA, et semble même avoir quelques bogues... Bref, un jeu à réserver visiblement aux passionnés du genre... Par contre, une campagne a été organisée pour mesurer l'intérêt d'un *Championship Manager 3* sur Amiga. Les éditeurs de la version PC sont d'accord, il ne vous reste donc plus qu'à voter à : http://www.geocities.com/Vienna/Strasse/3660/

De nouvelles versions bêta du simulateur *TFX* sont désormais disponibles ! Vous pouvez vous les procurer à l'adresse : http://www.geocities. com/~charlie_x/ Au programme, des bogues supprimées et un code généralement amélioré (moins de code automodifiable, par exemple).

C'est la folie *DOOM* !! Depuis que le source de ce jeu est librement distribué par ID Software (voir rubrique jeux du précédent *ANews*), les portages sur Amiga se succèdent à un rythme d'enfer (au moins 6 portages sont déjà disponibles sur Aminet, dont deux versions PPC !). Le plus intéressant, c'est que ces portages sont tout à fait fonctionnels, et parfaitement jouables à partir d'un 68030 à 50 Mhz. Pour l'instant, le portage remportant le plus de suffrages est *ADoom*, disponible sur Aminet dans Games/shoot: il semble en effet être le plus rapide. Mais la concurrence fait rage, et d'autres portages comme Psi-Doom ou DoomAttack pourraient bien le détrôner ! Sur les newsgroups, les discussions vont bon train, et certains ont même pu tester, avec succès, le jeu en réseau !

Les auteurs de *Fortress of Fear*, un jeu en cours de développement, continuent de faire des annonces alléchantes sur ce groupe. Leur projet, un clone de Diablo (mais en mieux, évidemment ;-)) paraît très attrayant. Ils peaufinent actuellement une démo, qu'ils désirent la plus impressionnante possible (d'où le léger retard de sa sortie). La configuration minimum sera un 68030 à 50 Mhz, 4 Mo de FAST, un CD-ROM et bien sûr un disque dur... De plus, le jeu tirera pleinement parti des cartes graphiques. Le jeu a l'air tellement intéressant qu'il a été classé au Top 10 des charts des utilisateurs, avant même que ces derniers aient pu admirer le moindre écran !

comp.sys.amiga.emulations

Pour ceux qui hésiteraient encore sur le choix d'un émulateur Mac, voici une page web qui devrait les intéresser: http://www.ctaz.com/~msdei/. Vous y trouverez un test comparatif de *Fusion*, *ShapeShifter* et *MacPro*.

comp.sys.amiga.networking

La version 3.0 de *Miami* (dite "Deluxe") pointe le bout de son nez, et devrait être bientôt disponible. Aux dires de son auteur, Holger Kruse, le code a été peaufiné, et Miami est désormais aussi rapide (voire plus rapide) qu'*AmiTCP*. Un autre point intéressant: l'interface est désormais totalement indépendante du programme principal. L'utilisation de MUI ne sera donc plus obligatoire, car un module GadTools est quasiment fini. D'autres systèmes

d'interfaces pourraient voir le jour prochainement (comme ClassAct)... De plus, tous ceux qui se sont enregistrés à Miami après le 15 Juin 1997 pourront bénéficier gratuitement de cette nouvelle version.

comp.sys.amiga.misc

Suite à l'augmentation constante des fichiers mis sur Aminet, certains ont suggéré la création d'une sorte de "comité", chargé de vérifier la qualité des contributions. Il est vrai que certaines archives (des versions bêta de programmes inutilisables, par exemple) ne méritent pas réellement d'être téléchargées par les utilisateurs. Toutefois, il est ici délicat de déterminer ce qui est intéressant de ce qui ne l'est pas, vu que chacun a des goûts et des besoins qui lui sont propres... Sur quels critères pourra-t-on supprimer une image ou un module, par exemple ? Le débat se poursuit donc actuellement, dans un climat plutôt passionné. Pour l'instant, Urban Mueller, l'administrateur d'Aminet, ne s'est pas manifesté, ce qui peut laisser croire qu'une telle initiative ne l'enchante guère...

Un utilisateur a fait remarquer que Phase5 avait, semble-t-il, demandé une licence de l'AmigaOS afin d'utiliser celui-ci dans son propre projet. Certains s'en sont alors étonnés, car selon les dires de Phase5 l'OS de l'ABox aurait été plus proche d'un Unix que de l'AmigaOS tel que nous le connaissons. Ralph Schmidt est alors intervenu en personne, en déclarant simplement que l'on avait mal interprété ses propos. Difficile donc de savoir exactement ce que compte faire Phase5 pour sa prochaine machine, même s'il semble désormais probable que l'AmigaOS sera utilisé d'une manière ou d'une autre.

fr.comp.sys.amiga

On a appris que l'auteur de *ProgED*, un concurrent direct de *GoldED*, avait arrêté le développement de cet excellent programme sur Amiga. La bonne nouvelle, c'est que celui-ci le distribue désormais gratuitement! Il vous suffit de le contacter, et vous recevrez un fichier clé rendant le programme pleinement fonctionnel. ■

Citation du mois

Louis Garden en fr.comp.sys.amiga

GS› Pourquoi pas égayer ces tristes pages préhistoriques par un peu de HTML ? Je trouve que c'est dommage ce noir et blanc quand... Pourquoi les newsgroups doivent-ils imiter les moines qui ne mangent que du pain et ne boivent que de l'eau bénite....?

LG: Parce que c'est pas la télé ou une vitrine raccoleuse pleine de pubs chamarées et d'emballages pour emballer le flâneur ou le chaland qui passe. Et si *Les moines* mettent du dénuement dans leur recherche de sens pour éviter le trouble des choses superflues du monde matérialiste, la dimension *que-texte* dans les newsgroups peut permettre d'éviter certains trouble-lire.

La dimension épistolaire² des newsgroups ne devrait pas t'échapper, et si certains posts révèlent le vide ou la nullité de leur contenu, c'est par la dimension texte que tu le perçois rapidement. Il est beaucoup plus difficile à un oeil non exercé de dépister le vide de sens dans une page html, parce qu'elle est remplie de zoulis graphismes plein de couleurs qui bougent et qui font bô.

Vaquez mon fils et n'oubliez pas que l'abus de technique est un pêché car ça rend sourd et aveugle.

signé Louis, avec un S, comme Sans fioritures de moines

CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CARTE AURORE

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

98: LE RETOUR DE L' AMIGA GRACE A VOUS
Toujours DISPO chez TURTLE BAY: A600 Commodore
A600 version 2.0 Commodore Gar.2mois 990Frs D
Carte mère A600 version 2.0 Gar.2mois 590Frs D
BIENTOT DE NOUVELLE CARTES MERES A1200
A PRIX REVENERSANT

LES CLASSIQUES

Extensions A500/500+ B
Ext. A500 avec Horloge 190Frs Ext. A500+ sans Horloge 280Frs

Disques Durs A600 / A1200 C
HD 1.2Go 2'5 IBM 1440Frs HD 2Go 2'5 IBM 2380Frs
HD 1.6Go 3'5 1090Frs HD 2Go 3'5 1250Frs
HD 2.5Go 3'5 1450Frs HD 3.2Go 3'5 UDMA 1790Frs
Prévoir Kit Install 2.0 , 3.0 ou 3.1 60Frs

Barettes Simm B
4Mo32bits STD 100Frs 4Mo EDO 110Frs
8Mo STD 125Frs 8Mo EDO 150Frs
16Mo STD 300Frs 16Mo EDO 290Frs
32Mo EDO 610Frs

Lecteurs CD-ROM A600 / A1200 C
CD Atapi Nu / CD Atapi Externe
x24 SAMSUNG 590Frs 890Frs
CD SCSI Nu / CD SCSI Externe
x8 PIONEER 850Frs 1050Frs

Lecteurs de disquettes Amiga B
Interne 880KoA500/600/1200 199Frs Interne 880Ko A2000 210Frs

Tower A600 / A1200 E
Tower TBD1200 à monter 950Frs Tower TBD600 à monter 1090Frs
Interface clavier PC seule A600/1200(clavier inclus) 349Frs(380Frs)
TBD 4 Ide (Option IDE-fix'97) 150Frs A (350Frs B)
comprend 1 interface + 1 nappe 2'5 / 2'5
Nombreux choix de Haut Parleur Multimédia de 25 Watts à 240Watts, contactez-nous !!

LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d' un 68EC30/25Mhz à partir de 650Frs C
Blizzard 1230.IV 890Frs C Blizzard 1260.IV 3099Frs C
Kit SCSI Blizzard IV 650Frs C
Black 68030-50Mhz 850Frs Kit SCSI Black, APPOLO 590Frs
Cartes accélératrices A3000 / A4000 à partir de 2300Frs C
Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour 1450Frs C

ROM 3.1 A500/600/2000 220Frs ROM 3.1 A1200/3000/4000 360Frs
OS 3.1 A500/600/2000 470Frs OS 3.1 A1200/3000/4000 580Frs
Ces articles sont de nouveaux disponibles en direct de chez *VILLAGE TRONIC*

TBD 3.0 Multimédia (Garantie 1 an) 5490Frs E
Tower TBD, A1200 version3.0, HD 1.6Go, Lecteur CD-ROM x24, HP 2x25W, Blizzard 1230.IV, 8Mo de RAM, système 3.0, clavier et souris.

A compléter et à retourner: L' Etang Simon - 03320 LE VEURDRE

DEMANDE DU TARIF GENERAL AMIGA / MARS 1998

Nom, Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:

Accompagnez ce coupon d' une enveloppe timbrée à votre adresse.

Frais de Port: A 60Frs / B 65Frs / C 75Frs / D 100Frs / E 160Frs. Valables dans la limite du stock.
Prix TTC, modifiables sans préavis. Paiement Mandat-lettre, CB, CHQ ou CRBT.

Comment installer THOR sans larmes !

Parmi la ribambelle de logiciels que les amiganautes peuvent utiliser, il y en a un qui a fait couler beaucoup d'octets : Thor. Réputé difficile d'accès, il suffit en fait de quelques explications pour découvrir un logiciel très puissant... Je vais essayer de vous convaincre.

CEKOIDON EXACTEMENT ?

Et bien, Thor vous permet d'accéder à deux ressources d'Internet qui rendent notre planète plus petite tous les jours: le courrier électronique (ou "E-Mail") et USENET avec ses dizaines de milliers de newsgroups (voir la rubrique Niouznet de Frédéric Calendini).

Avant l'arrivée de Thor, nous disposions bien de plusieurs logiciels pour accéder à ces deux ressources, mais aucun d'eux ne faisait les deux à la fois (sans parler de la possibilité de gérer les messages venant des BBS). Maintenant, même si vous voulez utiliser de nombreux comptes Email, UUCP (voir lexique en fin d'article) ou BBS et lire un nombre illimité de forums BBS ou Internet, vous ne lancez qu'un seul programme : Thor !

En fait, Thor sait gérer les échanges avec l'Internet **en ligne** et peut traiter les paquets UUCP, ainsi que 9 types de paquets BBS. Plus fort encore: vous vous connectez sur le réseau des réseaux, vous cliquez sur un **seul** bouton et vous regardez Thor récupérer vos mails, récupérer les newsgroups et envoyer les messages qui étaient en attente ; Vous vous déconnectez et vous pouvez prendre tout votre temps pour lire et répondre à vos messages.

Fig.2

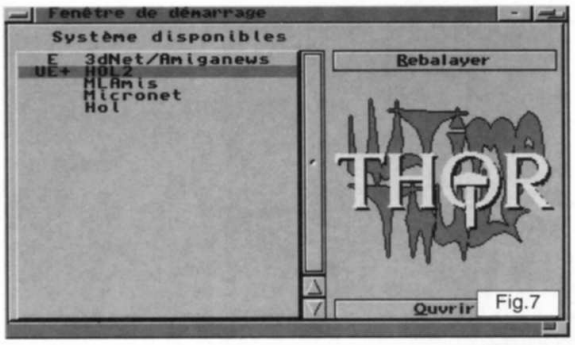


Fig.7

PRINCIPES DE BASE ThorIENS

Evidemment, le revers de médaille pour ce genre de logiciel très complet, c'est une "philosophie" pas forcément très intuitive. Ca tombe bien, vous êtes en train de lire un article qui va tout (?) vous expliquer...

Pour commencer, étudions l'organisation pyramidale adoptée par Thor. Supposons que vous ayez plusieurs **comptes** sur plusieurs ordinateurs. Pour **chacun** de ces comptes, il faut créer un "**Système**", lui donner un nom et indiquer quel est le format d'échange utilisé ("UUCP" pour UUCP, "TCP" pour Internet, etc...). L'ensemble des systèmes forme le haut de la pyramide. Chaque système se subdivise en conférences qui sont elles meme constituées des messages. Parmi les conférences, on distingue celle qui est réservée à la lecture des courriers électroniques (qui s'appelle "Email") et les autres (qui prennent le nom du forum qu'elles contiennent). Ainsi la conférence vous permettant de lire le forum fr.comp.sys.amiga s'appellera, O surprise, fr.comp.sys.amiga...:)) Les conférences sont créées automatiquement dès que le premier message arrive.

Autre concept Thorien : les "**Evénements**". Admettons que vous ayez écrit un message pour votre grande soeur qui habite la papouasie occidentale : Thor sauvegarde votre texte et inscrit un événement supplémentaire: un mail à envoyer. De même, si vous avez répondu à un post dans un forum, c'est aussi un "événement" que Thor aura à transmettre lors du prochain échange de messages. Un événement est donc n'importe quelle action à destination de "l'extérieur".

Avant d'attaquer l'installation du programme proprement dite et d'en détailler l'utilisation, résumons-nous : Puisqu'à chaque système correspond un compte différent, Thor doit gérer autant de listes d'événements que de systèmes. Logique, non ?

INSTALLATION :

Le moment fatidique arrive et histoire de se motiver un peu, sachez que **les dernières versions de Thor sont devenues très simple à installer, comparé aux premières versions...**

Thor faisant son poids en octets, il a été séparé en plusieurs archives. Il vous faut donc récupérer les bonnes archives, en fonction des protocoles de messages que vous utiliserez. Faites votre marché:

- **Thor25_main.lha** est obligatoire.
- **Thor25_inet.lha** est pour les échanges UUCP, SOUP et Internet (NNTP pour les newsgroups, SMTP et POP3 pour le mail).
- **Thor25_arexx.lha** pour installer les scripts ARexx.
- **Thor25_bbs.lha** pour les échanges BBS de types QWK, Fido, Hippo, Bluewave, ABBS/MBBS et Omen.

C'EST PARTI

Vous décompressez Thor25_main.lha et vous cliquez sur l'icône appelée InstallThor. La procédure d'INSTALLATION est classique grâce à l'installer de Commodore. L'installation nécessite de savoir :

- Où se trouvent les archives lha et

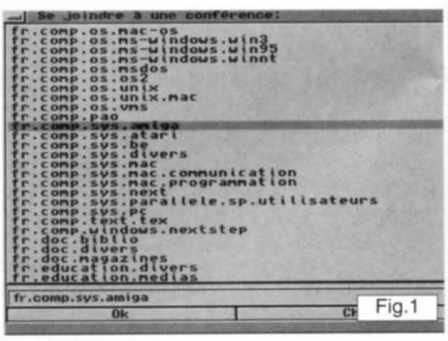


Fig.1

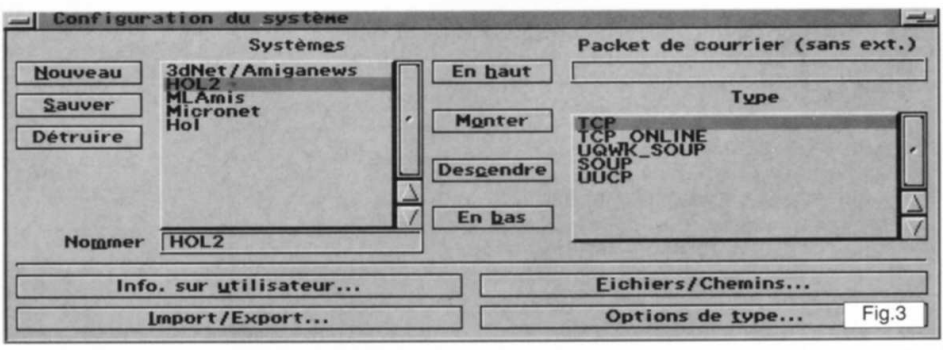


Fig.3

les répertoires d'arrivée "Download" et de départ "upload" utilisés par votre logiciel de communication (les mêmes que ceux que vous avez indiqué à votre émulateur de terminal : Term, AmTerm...) (pour utilisateurs de BBS). C'est en examinant le contenu de ces répertoires que Thor pourra repérer si de nouveaux messages sont arrivés et saura où sauvegarder les paquets à destination de l'extérieur.

- Quel type de connexion (Internet, BBS...) et de format d'échange de paquets choisis par le serveur que vous utilisez (Soup, Fido...)(encore pour utilisateurs de BBS).
- Quel est votre viewer préféré pour jouer ou afficher les fichiers (textes, anims, sons...) qui pourront vous être envoyés. Le viewer par défaut est *Multiview.*
- Enfin, Thor utilise l'interface graphique ClassAct. Si besoin, le script vous guidera dans l'installation de ClassAct. A ce propos, vérifiez que vous avez bien le fichier penmap.image dans votre partition système (classes/images) puisqu'il n'est pas intégré dans les archives d'installations. Signalons qu'un patch est disponible sur Aminet Thor25upd.lha corrigeant ainsi ce petit défaut et installant la version 2.5a.

Si vous utilisez Thor pour Internet vous devrez, pour continuer à répondre aux questions d'installation, connaître ou choisir :

- Un répertoire de DownLoad où seront stockés les fichiers attachés aux courriers électroniques après avoir été décodés.
- Un nom pour le système Internet ("Internet" par défaut)
- Vos login et password pour le **serveur de mail**.
- L'adresse du serveur de mail (type mail.provider.fr), ainsi que celle du serveur de forum (souvent news. provider.fr).

Enfin, le script vous demandera si vous voulez obtenir la liste des forums que vous propose votre provider. Elle est obligatoire pour joindre - on dit aussi "souscrire" ou "subscribe" - un forum, une fois l'installation terminée (Evénements/joindre Conf (fig.1). Sachant que l'on a le choix parmi plus de 20 000 newsgroups, recevoir la liste entière va prendre quelques minutes. Demandez la une bonne fois pour toutes dès le départ, elle sera actualisée automatiquement au fur et à mesure.

DERNIERE LIGNE DROITE

Encore un petit effort et le problème est réglé. On reboote et on démarre un Thor flambant neuf. En principe, il appellera de lui même la fenêtre de configuration générale. Si vous demandez les paramètres globaux, vous obtiendrez la fig.2. Là, pas grand chose à faire si ce n'est le choix du mode d'écran selon votre bon plaisir...

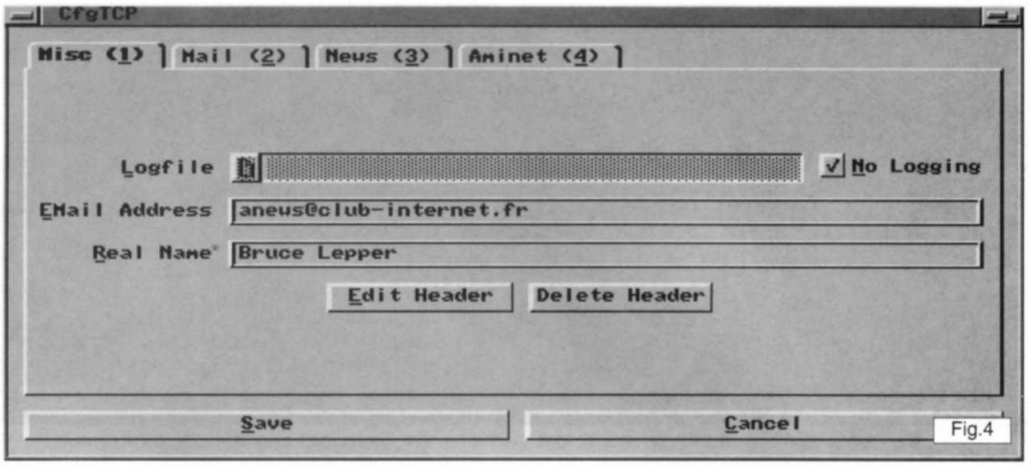


Fig.4

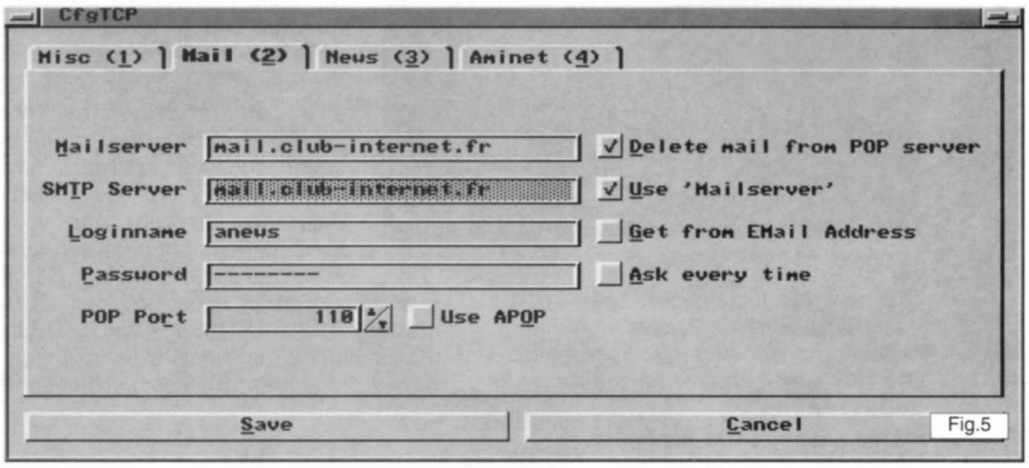


Fig.5

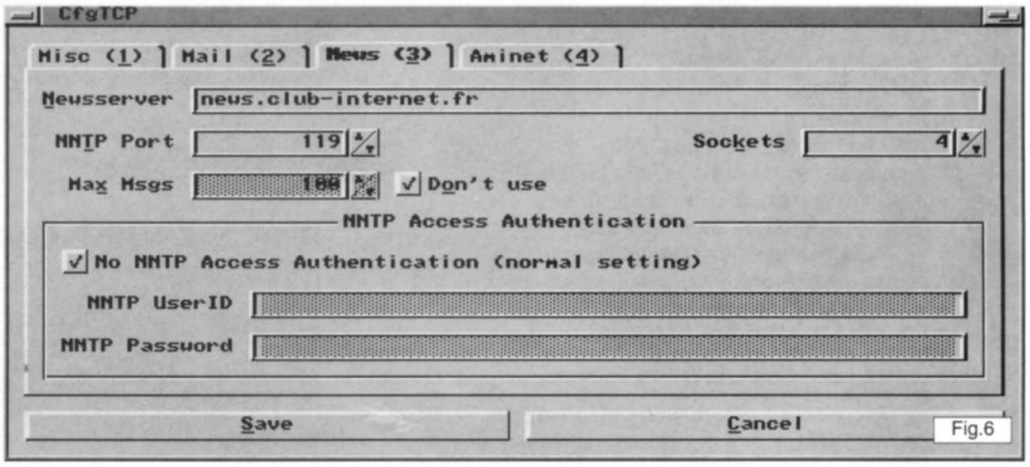


Fig.6

On passe aux réglages de votre premier système (fig.3). Vous devez impérativement remplir les "info sur utilisateur" en indiquant vos noms et prénoms, ainsi que votre adresse email. Le bouton "Options de types" vous permet de rentrer les paramètres requis par le type d'échange des paquets de message.

Pour le type TCP (Internet), reportez-vous aux figures 4, 5 et 6.

Une petite précision concernant le serveur de mail. Dans les règles de l'art, le mailserver est le programme qui stocke et vous envoie les messages qui vous sont destinés (souvent pop.provider.fr). Le serveur SMTP (mail.provider.fr) est chargé de recevoir et transmettre les messages que vous avez écrits. Votre provider vous a normalement donné ces deux adresses ou une seule, si ses ordinateurs se débrouillent. Vous devez donc indiquer les 2 adresses ou cliquer sur Use mailserver, si une seule adresse suffit (fig.5).

Pour un BBS, c'est beaucoup plus simple : Vous allez dans la configuration systèmes pour en créer un nouveau. Vous lui donnez un nom et sélectionnez le type de paquets utilisé par votre BBS.Pour repérer les paquets dans le répertoire de download, Thor doit savoir

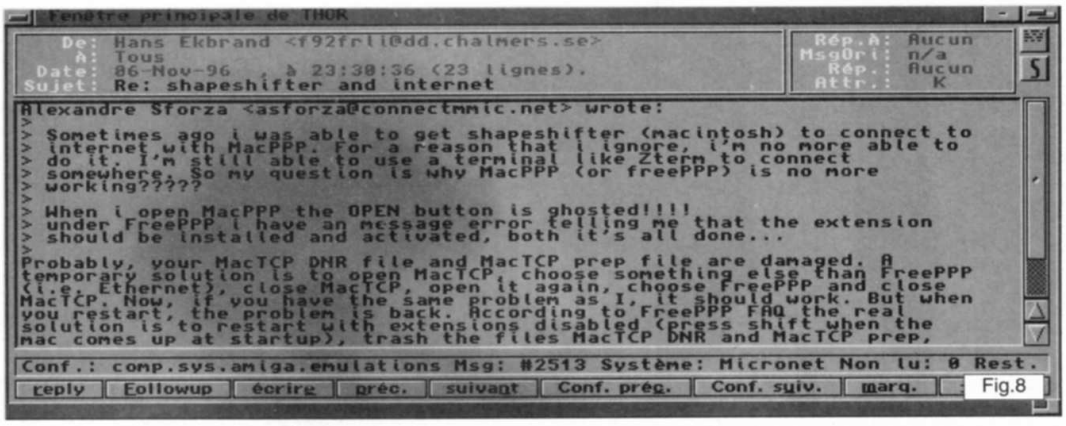


Fig.8

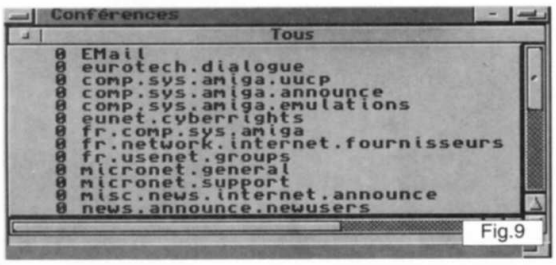


Fig.9

comment les reconnaître. Vous mettez donc dans la case "Paquet de courrier" le début du nom du paquet, par exemple CN, si vos paquets ont pour nom CN121197.PKT.

Deux mots sur la configuration des conférences, surtout utile si vous voulez, par exemple, que votre signature soit différente pour vos messages "personnels" et vos messages "professionnels".

Enfin, n'oubliez pas de sauvegarder à chaque fois que vous entrez ou modifiezun paramètre dans les 3 fenêtres de configuration (globales, systèmes et conférences). Voilà c'est tout, votre Thor est fin prêt.

VISITE GUIDEE

Thor s'utilise principalement en mode offline, c'est à dire sans que votre ordinateur soit connecté, on parle en anglais d'"offline newsreader". On commence toujours par l'ouverture d'un système, en cliquant 2 fois sur son nom dans la fenêtre de démarrage (Fig 7). Thor cherche alors si de nouveaux messages sont arrivés depuis la dernière fois et les répartit dans les conférences adéquates. Notons au passage que les mailing-listes peuvent être gérées de façon transparente, en créant une conférence dédiée par liste reçue (Touche F6). Pour consulter les nouveaux messages, il suffit d'utiliser les touches fléchées ou les boutons situés en bas de la fenêtre (Fig 8). Dans le menu "Fenêtre", on peut obtenir la liste des conférences du système (Fig 9) et la liste des messages de la conférence active (FIG 10). Vous pourrez donc lire d'abord les mails de votre copine avant ceux de votre cousin d'Amérique...

Comme évoqué auparavant, à l'ouverture d'un système, Thor ne vous montrera que les messages que vous n'avez jamais lus. Pour consulter les anciens messages ou ceux que vous avez gardés, il faut utiliser dans le menu, l'option Générale/Afficher/Tous. Pour déclarer qu'un message doit être gardé, vous pouvez utiliser un des raccourcis clavier (Amiga-K). Pour marquer un message à détruire c'est Amiga-D. A ce propos et comme pour le camembert, vous pouvez indiquer un délai de "conservation" des messages, en jours ou en nombre de messages reçus (Configuration/globale /Base de données). Pour faire le ménage de temps en temps, utilisez le Menu Générale/Compresser épurer.

Lorsque vous voulez écrire un nouveau message, Thor ouvre une fenêtre qui permet d'indiquer le destinataire (Fig 11). Les boutons vous permettent entre autre de transmettre un fichier en plus du texte (attacher fichier), d'en crypter le contenu avec PGP (rappelons que l'utilisation de PGP est illégale en France) et de choisir dans quel mode doit être envoyé votre message. En effet, quand vous répondez a un post, Thor traitera votre réponse comme un post, c'est-à-dire que le message sera envoyé au serveur de news et sera diffusé dans le forum. Si vous voulez vous adresser directement à l'auteur du post (parce que votre message ne concerne pas tous les lecteurs du forum), il faut ++impérativement++ penser à sélectionner "email", comme conférence de destination. De toutes façons, ce genre d'erreur d'aiguillage n'arrive pas deux fois...;-)

Pour éditer votre texte, vous pouvez utiliser votre éditeur préféré ou l'éditeur intégré : "F.S.E". Cet éditeur est assez sommaire mais tout à fait suffisant. Les fonctions à connaître sont, CTRL-Y pour effacer une ligne et AMIGA_Z pour sauvegarder le texte et mettre le message dans la file d'événements. Une autre fenêtre utile est "l'éditeur d'événements" qui permet de modifier, d'annuler ou de mettre en attente un événement (Fig 12).

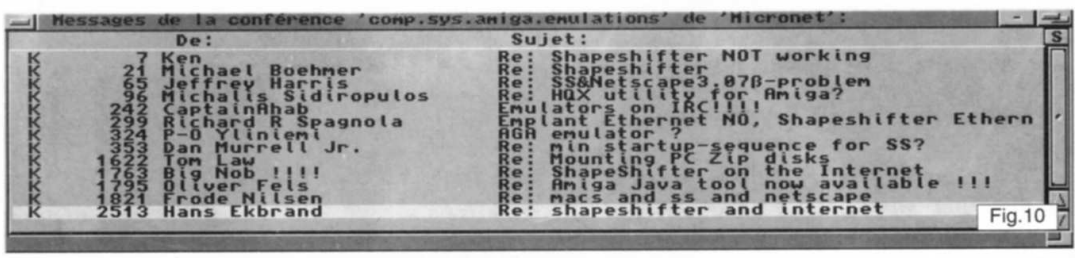


Fig.10

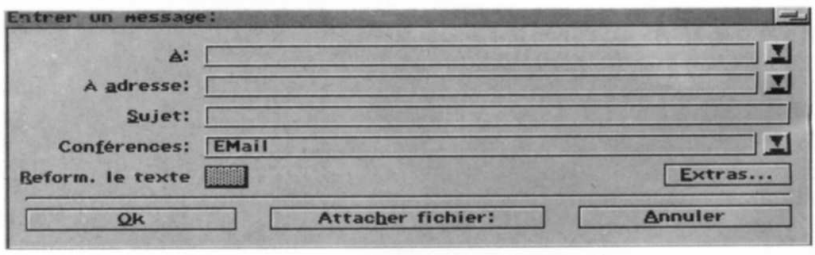


Fig.11 Toujours remplir les lignes à, sujet et conférences

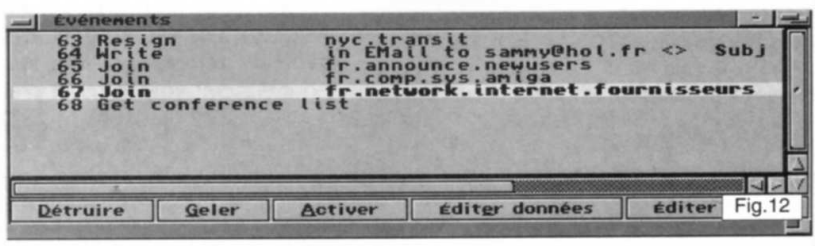


Fig.12

Si vous utilisez Thor comme reader pour Internet, un programme appelé ConnectThor gère pour vous les échanges avec les serveurs de mails et de newsgroups. Après vous être connecté et avoir sélectionné Externe/ ConnectThor vous avez le choix entre : (Fig 13)

- Get Mail qui permet de récupérer les nouveaux mails. - Get News pour obtenir les nouveaux posts. - Send Events pour envoyer et exécuter tous les événements en attente. - Do all, fait tout à la suite.

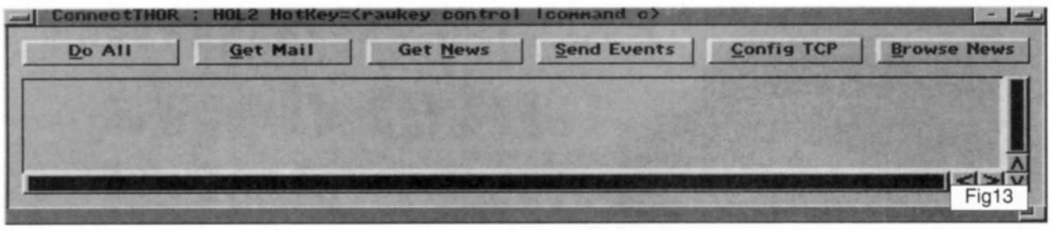


Fig13

PORT AREXX

Une autre particularité exceptionnelle de Thor, c'est son port Arexx. La quasi totalité des fonctions du programme sont disponibles via arexx (128 commandes précisément !!). Les applications possibles de ce port Arexx n'ont donc pour limites que celles de votre imagination. Par exemple, un des scripts fourni gère les parties d'échec ou de morpion en email, rien qu'en manipulant le contenu des messages !!!

DOCUMENTATION

Comme pour le port Arexx c'est une documentation, presque exhaustive, en amigaguide qui est distribuée. Malheureusement, cette documentation est en anglais. L'utilisateur du port arexx n'a pas été oublié et c'est un vrai régal de ne pas devoir chercher pendant des heures la syntaxe des commandes et de pouvoir consulter des exemples documentés pour chaque fonction. Pour vous donner une idée du travail fourni par la "Thor Team", un coup d'oeil sur le tiroir docs : 600 Ko de documentation !!!

CONCLUSION

Après cette mise en route, il reste beaucoup de fonctionnalités plus avancées à découvrir, comme le carnet d'adresses, la compression des messages et les innombrables scripts Arexx. Le plus dur est fait, alors profitez-en, Thor n'a pas d'équivalent puisque c'est un Dieu...:))

Comme d'habitude, je suis ouvert à toutes propositions pour les sujets des prochains articles. A vos claviers... ■

LEXIQUE

MAIL

Appelé aussi courrier électronique ou E-Mail, il s'agit de l'équivalent électronique du courrier postal ou "snail mail" (courrier escargot :)). En plus du texte que vous voulez envoyer, il faut bien sûr indiquer l'adresse électronique du destinataire et le "sujet" du mail. Ce sujet est important, car il n'est pas rare de recevoir beaucoup, beaucoup de courriers et cela permet au destinataire de lire ses messages par ordre d'intérêt. Sachez aussi qu'en l'état de la cryptographie en France, il faut considérer ses mails plutôt comme des cartes postales. Dans les faits, il y a beaucoup trop de mails circulant pour qu'ils soient tous lus, mais quiconque pouvant mettre de très gros moyens peut filtrer tout ce qui passe. :-(

POSTS

Ils ont les mêmes caractéristiques que les mails, mais ils sont destinés à l'ensemble des lecteurs d'un forum, plutôt qu'à une seule personne. Le mode de distribution est donc totalement différent (USENET, FIDO...). Sauf intervention de votre part, votre réponse à un post crée un autre post, qui sera donc lu par de très nombreuses personnes.

MESSAGE

Terme général recoupant les textes et les fichiers attachés qu'ils soient transmis comme mail ou comme post. Quelques règles régissent le contenu des messages. Par exemple, la publicité non désirée est "méprisée" par les utilisateurs. Elle est donc fortement déconseillée puisque ressentie comme de l'anti-publicité.

NEWSGROUPS

Appelés également forums ou conférences, ce sont des espaces d'expression sur des sujets très précis et ouverts à tous. Par exemple, les newsgroups (en français) : fr.emplois. demandes et fr.emplois.offres indiquent clairement quel type de messages ils distribuent. Dans l'intérêt de tous et pour respecter la mise en forme parfois demandée aux posts, la Netiquette recommande de lire la Foire Aux Questions (FAQ) du newsgroup avant d'envoyer un post pour la première fois.

MAILING-LISTE

Quand un sujet nécessite des échanges entre de nombreuses personnes, mais ne concerne potentiellement pas assez de monde au regard d'un newsgroup, on crée une mailing-liste. Il s'agit d'une adresse électronique, où tous les messages arrivant sont ré-envoyés dans les boîtes aux lettres des membres de la liste. Il peut y avoir des mailing-listes sur tous les sujets, comme la culture des petits pois dans le Sahara ou comme moyen de communication pour un groupe donné (les membres d'un club AMIGA par exemple ;-)

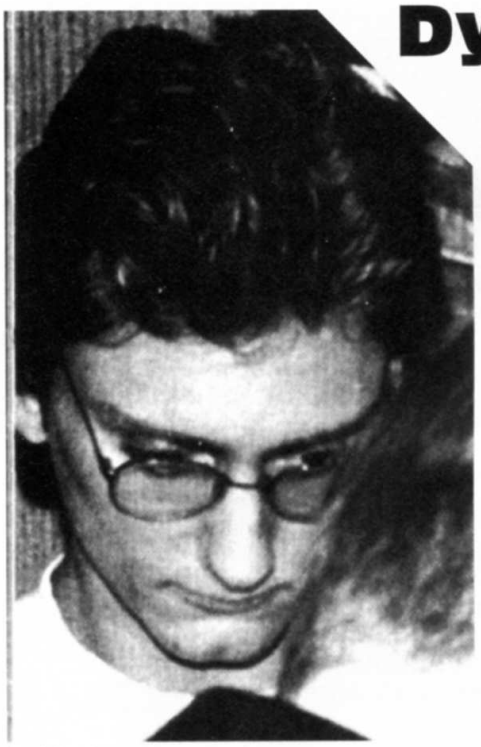
SIGNATURE

Les adresses électroniques étant parfois assez barbares à retenir, il est important que le destinataire sache qui lui a écrit. On ajoute donc à la fin du texte, quelques lignes indiquant son nom et sa qualité. La Netiquette propose des signatures de 4-5 lignes maximum, pour éviter les signatures plus longues que les messages et diminuer le temps de téléchargement des messages.

UUCP

L'abréviation d'Unix to Unix Copy Program ou Protocol. UUCP était un logiciel livré avec les OS Unix, permettant de transférer directement des fichiers d'une station à une autre, même par téléphone si besoin. Au fur et à mesure, le programme s'est étoffé et a relayé les news Usenet et le mail destiné aux membres du réseau UUCP. Depuis le dévelopement exponentiel d'Internet, l'utilisation d'UUCP a beaucoup diminuée, même si TCP/IP réserve en standard le port 540 pour les transferts UUCP.

Pratiquement, peu d'ordinateurs acceptent les connexions téléphoniques UUCP directes en France. Quelques BBS le proposent ou l'ont proposé, comme Gatelink à Lyon. L'avantage principal d'UUCP, est qu'il résonne en terme de machines et non en terme d'utilisateurs. Chaque machine peut donc gérer ses propres utilisateurs, d'où un nombre infini d'adresses électroniques possibles pour chaque machine. UUCP a été porté pour Amiga mais sa configuration n'est vraiment pas des plus simples, UUCP demandant quelques connaissances d'Unix.


Imré Antal

Dynamigamite interviewe Imré Antal d'AConcept

Ici le capitaine Birk, nous sommes en orbite autour de la planète Fanzine. Pour en savoir plus sur celle-ci, je vais me téléporter en compagnie de mon fidèle premier officier, Mr Chnok. La rencontre avec les autochtones, les Fanzineux, nous réserve sans doute quelques bonnes surprises... Voici pour commencer une interview réalisée par Alexandre Rey pour Dynamigamite. La personne interviewée n'est autre qu'Imré Antal ! (Un big merci à Alex de m'avoir permis d'utiliser son interview !)

Chose promise, chomdu ! Voici en exclusivité pour VOUS l'interview de celui qui fut, de 94 à 95, l'idole des Amiga-Fans, à savoir Imré Antal, ex-rédac' chef de feu Amiga Concept, et rédac' chef de PC Jeux...
Quoi ? Mais qu'est-ce que tu me dis là, Pierrot ? Mais c'est pas possible, dis-moi que j'rêve, c'est pas vrai !!??! Si, Imré est bel et bien tombé dans le gouffre sans fin de l'horreur informatique! Explications...

Moi: Tout d'abord, que signifie ce soudain changement de bord ? Pour la plupart des Amiga-Fans, cela ressemble plus à une trahison qu'à autre chose. Vous traitiez le PC de Préhistoric Computer dans feu A.Concept, et maintenant, vous travaillez pour lui...

Imré: Trois destins s'offrent à un samouraï pour se laver du déshonneur de sa défaite: se faire hara-kiri, tuer ses adversaires jusqu'à mourir, ou tuer tous les siens et servir de manière irréversible l'ennemi. J'ai choisi la 3è solution parce que j'en voulais terriblement à ceux que j'ai servis durant plus de deux ans et qui m'ont trahi. En 1994, l'Amiga avait encore une sacrée longueur d'avance sur le PC. Notre affirmation "Préhistorique Computer" était justifiée plus que jamais. Qui peut encore se poser la question de savoir si l'Amiga rivalise encore avec le PC ?

Moi: Pourquoi avoir abandonné le projet d'*Amiga Wave* ? D'après certaines rumeurs, il s'agirait d'une sombre histoire d'argent (manque de fonds...)

Imré: Lorsque Amiga Concept s'est éteint, mon équipe rédactionnelle et moi-même avions constitué une nouvelle structure financière pour lancer une édition française de l'esprit d'*Amiga Format* (un magazine fort de sa pagination, 150 pages, et de son hétéroclisme, traitement de jeux et utilitaires). Escom, racheteur de l'Amiga à ce moment, s'était engagé à nous aider: ils n'ont tenu aucune de leurs promesses et le magazine est mort-né, alors qu'il était presque achevé. *Dream* en avait chroniqué le triste dénouement. Le bilan des deux ans que j'ai consacrés à supporter activement l'Amiga: un endettement jusqu'à l'an 2000 pour avoir cru au devenir de l'Amiga. Depuis deux ans, je verse mensuellement 3000F à ma banque pour rembourser la perte occasionnée par le lancement d'Amiga Wave, pour lequel j'avais vendu ma voiture. Ecoeuré, j'avais immédiatement revendu tout mon matériel Amiga, à la moitié de son prix, pour tenter d'oublier la trahison d'Escom qui a ensuite prouvé qu'il n'était pas digne de la confiance des Amigaphiles (revente bénéficiaire de la marque Amiga ...).

Moi: Que sont devenus les ex-rédacteurs de feu A.Concept ? (Séverine, Alexandre, David, Farid, Jérôme Quétard et Cie)

Imré: A vrai dire, je n'en sais trop rien. J'ai rencontré Fabinou il y a six mois, par hasard. On s'était promis de se revoir, on ne l'a toujours pas fait car il me faudrait des journées de 36 heures... Quant aux autres, nos chemins se sont, volontairement ou non, séparés. Volontairement quant à Jérôme Quétard...

Moi: Parlons un peu des bécanes... Pensez-vous que l'Amiga ait toujours une chance de resurgir sur le marché de la micro? De nouveaux Amiga viennent de sortir (sept Amiga, plus précisément), et les cartes Power Up de Phase 5, à base de Power PC vont sortir dans les deux prochains mois...

Imré: En 1993, l'Amiga se tenait la tête haute devant le PC. Les jeux coulaient à flot et l'avance technologique impressionnait. Depuis, nombreux sont les charlots qui ont abusé de la confiance passionnelle et aveugle, dont j'ai fait partie, pour s'enrichir: le filon était trop juteux, et les naïfs trop nombreux. Les Acer, Escom et autres Gateway n'ont eu qu'à tenir le discours que tous les passionnés souhaitaient entendre. Et même lorsque les propos s'avéraient contradictoires, les Amigaphiles ont toujours transformé l'appréciation: pour continuer à y croire. Le combat incessant de l'Amiga contre le PC ou l'Atari ne vous suggère t-il pas quelque chose ? Un psychanalyste m'avait révélé que cette lutte s'assimilait à une guerre de religion. Chacun ne croit qu'en son propre Dieu, alors qu'il s'agit du même ! Je ne crois en aucun Dieu, je ne suis pas croyant, mais pratiquant: il s'agit de mon adage favori qui s'applique à ma vie comme à ce contexte informatique. D'une communauté à l'autre, Amiga ou PC, j'ai rencontré les mêmes trahisons, les mêmes mensonges, les mêmes escroqueries. Rien ne justifie de se donner corps et âme à l'une d'entre elles. Technologiquement, l'Amiga ne peut plus rien prouver, car le support industriel est inexistant et le retard accumulé est trop immense. Le néant s'est abattu sur le marché de l'Amiga: même les plus grands ne s'en sont jamais remis. Amiga Format vendait 110000 exemplaires il y a encore 2 ans. Ils sont actuellement à 25000 ! Qui peut se remettre d'une telle hécatombe ?

Moi: Si par hasard l'Amiga refaisait surface (à notre plus grand plaisir, et au grand malheur de certains), y a-t-il une chance pour que l'on vous retrouve d'une manière ou d'une autre ?

Imré: Ha, si l'Amiga refaisait surface... Voilà une question que je ne m'étais jamais posée. J'ai simplement mis mes compétences au service d'une autre secte.

Mais maintenant que vous me le demandez, je suis persuadé que j'inciterais, par tous les moyens, Edicorp à lancer un magazine dédié Amiga. On peut rêver, c'est un luxe permis à chacun...

Moi: Comment voyez-vous la micro informatique du futur ?

Imré: Je ne l'imagine pas, je la subis. Les fantasmes se réalisent d'année en année. Lorsqu'en 1994 je fantasmais sur une Silicon Graphics, exposée au Cebit, qui afficherait un simulateur hyper-réaliste, j'espérais pouvoir y jouer chez moi, sur micro- ordinateur personnel d'ici... une vingtaine d'années. En 1998, le PC, accompagné d'une carte 3D, réalisera ce rêve insensé...

Moi: C'est terminé; juste une ligne pour dire que tous mes contacts sur Amiga regrettent A.Concept. C'était vraiment le bon temps, dommage...

Imré: A-Concept, c'était vraiment le bon temps, effectivement. Un temps lointain que j'ai réussi à reconstituer au sein de l'équipe de PC Jeux. Il n'existe pas de petit plaisir.

J-F: Maintenant, la suite...

ALLI@NCE MICRO: J'ai eu le plaisir de recevoir plusieurs numéros de ce fanzine édité par le club du même nom. Beaucoup de changements se sont produits depuis mon dernier article. Sachez en effet que le n°10 d'Alli@nce Micro le fanzine, daté de septembre octobre 1997, fut le dernier en version papier. Après quelques tentatives en AmigaGuide, le zine du club est désormais dispo sur le Net. La folie du Web a donc atteint nos amis de l'Alliance. Le grand avantage est d'avoir, grâce à Internet, un lectorat potentiel beaucoup plus large. Au niveau du contenu, l'équipe s'intéresse toujours aux news du monde Amiga sans oublier de vous tenir au courant du monde (fabuleux ?) du Mac et même du PéCé. Dernier détail, il y a en bonus quelques jolies pin-up à "consommer" avec modération... Allez, vive l'ère du Ouaibe !

AMIMAG 17: Le seul fanzine belge dédié au Miga continue toujours la lutte. Nouveau logo, mise en page encore plus clean, toujours avec les illustrations de Guy Dedecker. L'aventure se poursuit inlassablement ! En plus des diverses rubriques habituelles (tests DP, Internet, Amos, AmigaGuide,...), il y a dans ce numéro deux grands dossiers; le premier traite du rôle important de l'Amiga dans la réalisation des effets spéciaux au cinéma et à la télévision, l'autre accorde quelques pages au Risc PC d'Acorn. Le jeu testé est la toute nouvelle production de Vulcan: Final Odyssey ! Sachez aussi qu'Amimag est à la recherche de collaborateurs bénévoles pour la création de nouvelles rubriques techniques. Si vous êtes un pro du fer à souder ou un maniaque d'un langage de programmation, n'hésitez pas à contacter la rédac' !

MANQUEST 5: Le petit fanzine de la sympathique association Manor est arrivé jusqu'à moi. Ce numéro est principalement axé sur deux grands thèmes: le Computer'97 de Cologne et les pirates légendaires du monde informatique. L'équipe avait fait le déplacement jusqu'à Cologne, et ils ne l'ont pas regretté apparemment ! La rédac' passe en revue les nouveautés présentées lors du salon, à savoir: l'Amiga 5000, l'Index, le Boxer, la Cyberstorm PPC... Notons encore pour cette édition un petit historique sur le réseau des réseaux (Internet, ben oui!) et un explicatif très détaillé sur la télé interactive. Que du bon, messieurs dames...

BUGSSY 21: La feuille de chou (d'après leur propre dénomination) du Bugss vous propose un sommaire plutôt fourni. Comme d'hab', le mag' commence par les actualités humoristiques, ça vous met en forme d'entrée de jeu. Pour le reste, il y a quelques infos sur le Netbox, quelques DP (Visual Prefs, Reset Handler,...), la description du site Web du club,... Deux pages font le point sur l'apprentissage du fameux programme Lightwave par cassettes vidéo. Point fort de ce numéro: l'interview d'un des fondateurs de RAM (le fanzine devenu magazine). Simon Lavi explique comment l'aventure de RAM a débuté et pourquoi elle s'est arrêtée prématurément. Enfin, les fans de Shapeshifter auront droit à un article détaillant les paramétrages de ce logiciel.

NEOPHYTE 4: Voici (enfin !) l'opus quatre de ce zine franchement délirant. Néo est le seul fanzine sur disquette que je connaisse, mais alors quel zine ! Tout est traité avec un humour... humoristique. La présentation et les musiques sont bonnes. Le contenu quant à lui va d'une interview délire à la pin-up (décidément, depuis Amimag tout le monde s'y met !) en passant par l'essentiel sur Protracker et le droit de défonce... Néophyte laisse aussi une large place à ses confrères puisque de nombreux zines sont analysés à la loupe par la rédac'. Bref, je vous conseille ce diskmag' à forte dose, histoire d'oublier un peu vos soucis quotidiens. Fous rires garantis !

Carnet de bord du capitaine. *Notre rencontre avec les Fanzineux a été un succès total. Ce sont des gens formidables et passionnés par l'Amiga. Pour en savoir plus à votre tour, n'hésitez pas à les contacter aux adresses indiquées. Pour me faire parvenir vos créations: deux adresses, celle d'ANews ou celle d'Amimag. Fin de la communication...*

Amimag, 13, rue de la Soierie, bte 6 1190 Bruxelles, Belgique

Dynamigamite, Lot. les Aurores, 26800 Portes-Lès-Valence

Alli@nce Micro, 2c, rue Ch. Beaudelaire 31270 Cugnaux

Manor, Quartier Mermoz Bt.D2 1er Etage 54240 Joeuf

Bugss (La maison des associations), 19, rue P. Whiehn 33600 Pessac

Néophyte, C/O Olivier Moreno, 10, rue J. Amigoni 38120 St Egrève

AMIGAzette change d'ad resse : 67 Rue Messager, 83200 Toulon.

Free Distribution Software

Tél : 03.20.02.06.63
Fax : 03.20.82.17.99
Du lundi au vendredi de 9 h à 18 h
http://www.fdsoft.com

Unités Centrales

Amiga 1200 + Pack Magic	2.590 F
Amiga 1200 + HD 260 Mo + Pack Magic	2.990 F
Amiga 1300 Infinitiv Basic	3.390 F
Amiga 1300 Infinitiv Plus (+ Scandoubler)	3.990 F
Amiga 1400 Zorro 2 Infinitiv Tower	4.690 F
Amiga 1500 Zorro 3 Infinitiv Tower	5.990 F
Tours Micronik seules et options	Tél.

Périphériques SCSI*

Lecteur CD-ROM 16 X SCSI-II Interne	890 F
Lecteur CD-ROM 16 X SCSI-II Externe	1.240 F
Lecteur CD-ROM 24 X SCSI-II Interne	990 F
Lecteur CD-ROM 24 X SCSI-II Externe	1.340 F
Zip Drive 100 Mo Externe	1.199 F
Disquette Zip Drive 100 Mo	99 F
Lecteur Jaz Interne + 1 cartouche 1 Go	2.500 F
Lecteur Jaz Externe + 1 cartouche 1 Go	2.890 F
Cartouche Jaz 1 Go	699 F
Disque Dur 2,1 Go Ultra SCSI Interne	1.905 F
Disque Dur 2,1 Go Ultra SCSI Externe	2.255 F
Disque Dur 3,2 Go Ultra SCSI Interne	2.230 F
Disque Dur 3,2 Go Ultra SCSI Externe	2.580 F
Disque Dur 4,3 Go Ultra SCSI Interne	2.740 F
Disque Dur 4,3 Go Ultra SCSI Externe	3.090 F

* Contrôleur SCSI requis.

Périphériques IDE

Lecteur CD-ROM 24 X IDE/ATAPI Interne	590 F
Disque Dur 2.5" - 1 Go IDE Interne	1.390 F
Disque Dur 3.5" - 2,5 Go IDE Interne	1.290 F
Disque Dur 3.5" - 3,2 Go IDE Interne	1.590 F
Capacités supérieures	Tél.

Divers

a7310 - 3.5" -> 3.5" - 80 cm	79 F
300062 - 3.5" -> 2 x 3.5" - 60 cm	49 F
a7315 - 3.5" -> 2 x 3.5" - 85 cm	79 F
a7326 - 2.5" -> 3.5" + alim.Y - 21 cm	129 F
a7328 - 2.5" -> 3.5" - 70 cm	149 F
a7330 - 2.5" -> 2 x 3.5" - 70 cm	169 F
a7332 - 2.5" -> 2.5" + 3.5" -70 cm	169 F
a7334 - 2.5" -> 2 x 2.5 * 7 + 63 cm	189 F
a7340 - 2.5" -> 2.5" - 7 cm	79 F
a7345 - 2.5" -> 2.5" - 35 cm	99 F
a7347 - 2.5" -> 2 x 2.5" - 70 cm	129 F
at-001 - Rallonge 3.5" -> 2 X 3,5"	120 F
at-002 - 2.5" -> 3.5" - 30 cm	95 F
at-003 - 2.5" -> 2.5"+3.5" - 30 cm	120 F
Adaptateur moniteur M1438/1538S pour PC	159 F
Adaptateur moniteur VGA pour A1200/4000	149 F
Rallonge pour moniteur VGA (Sub 15)	149 F
Adaptateur SCSI Interne B1230/40/60Tower	290 F
Nappe SCSI Interne 1 à 6 périphériques	159 F
Bouchon de terminaison SCSI Externe	99 F
Adaptateur Série Modem 9 -> 25 broches	49 F
Câble Minitel <-> Amiga	75 F
Câble Parnet (Amiga <-> Amiga //)	99 F
Câble SCSI 25/50 Externe	109 F
Câble SCSI 50/50 Externe	130 F
Coude 90°PCMCIA pour Tour	259 F
Interface pour clavier PC/W95 A1200 Tour	349 F
Interface pour clavier PC/W95 A2/3/4000	399 F
Boîtier alimenté pour 1 disque dur SCSI	540 F
Boîtier alimenté pour 1 lecteur CD SCSI	360 F
SIMM EDO 8 Mo / 16 Mo / 32 Mo	150 F / 250 F / 650 F
Tarifs des SIMM EDO sous réserve de variations.	
ScanDoubler externe pour tous les Amiga	790 F

Périphériques / Accessoires Divers

Alimentation originale 3A (500/600/1200)	290 F
Alimentation 200 W - 20A (500/600/1200)	599 F
Boîte rangement 150 disquettes Posso	149 F
Boîte rangement 150 disquettes Posso Occasion	60 F
Lot de 10 disquettes 3,5 pouces 880 Ko	30 F
Joystick Cruiser Noir	105 F
Joystick Cruiser Turbo	129 F
Joystick Zipstick SuperPro Autofire	149 F
JoyPad Competition Pro CD32 & Amiga	189 F
Digitaliseur 8 bit audio Megalosound (VA)	350 F
Souris 3 boutons 400 DPI	129 F
The Wippet (Port série accéléré sur PCMCIA)	499 F
Squirrel SCSI (Contrôleur SCSI PCMCIA)	550 F
SuftSquirrel SCSI (Idem+rapide + port série)	790 F
Modem :	
Modem USRobotics Flash 33.6/56K	1.090 F
Option : Kit Internet Amiga + Adaptateur Série	+150 F
Lecteurs de disquettes :	
DD 720/880 Ko interne pour A500/+	250 F
DD 720/880 Ko interne pour A600/A1200	230 F
DD 720/880 Ko interne pour A2000/4000	210 F
DD 720/880 Ko externe pour tous	480 F
HD Interne 1.4/1,76 Mo A1200/2/4000 (précisez)	650 F
HD Externe 1.4 / 1.76 Mo (WB2.04 minimum)	770 F

Cartes accélératrices 68030 & 060

Amiga 1200 :	
Viper 68030 à 50 Mhz + SCSI-II	1.490 F
Blizzard 1260 (68060 - 50 Mhz MMU/FPU)	2.965 F
Blizzard SCSI-Kit pour B1230/1240/1260	540 F
Amiga 3000 et 4000 :	
Cyberstorm MKIII 060 (68060 - 50 Mhz MMU/FPU + Ultra Wide SCSI)	4.690 F

Cartes accélératrices PowerPC

Amiga 1200 :(nous consulter pour la disponibilité)	
Blizzard 603e 160 Mhz + 68040 25 Mhz	2.590 F
Blizzard 603e 160 Mhz + 68060 50 Mhz	4.990 F
Blizzard 603e 200 Mhz et 250 Mhz	Tél.
Blizzard 603e+ 160 Mhz+SCSI-II+68040 25 Mhz	3.090 F
Blizzard 603e+ 160 Mhz+SCSI-II+68060 50 Mhz	5.390 F
Blizzard 603e+ 200 Mhz et 250 Mhz	Tél.
Amiga 2000 :	Tél.
Amiga 3000 et 4000 :	
Cyberstorm PPC604e 180 Mhz + Ultra Wide SCSI	5.570 F
Cyberstorm PPC604e 200 Mhz + Ultra Wide SCSI	6.590 F
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz	+420 F/+2.365 F

Cartes graphiques

Amiga 1200 Tower :	
Bus d'extension "AtéoBus" + Pixel 64	1.990 F
Nouvelle carte (800x600 - 24 bits) en émulation Picasso96 pour Amiga 1200 en tour sans carte Zorro II ou III !!!.	
Amiga 2000/3000/4000 et 1200T + Zorro2/3 :	
Cybervision 64-3D - 4 Mo	1.490 F
Scandoubler pour Cybervision 64-3D (A4000)	600 F

Logiciels Amiga

AsimCDFS v3.8 -Version Française-	490 F
Directory Opus 5 Magellan - Vo -	490 F
IBrower -Vo-	250 F
Master ISO 2.0	Tél.
Miami 2.x enregistré + In-To-The-Net -Vo -	339 F
Organiser 2.0 -Version Française-	349 F
Organiser 2.0 -Version Française Mise à jour-	249 F
Oxyron Patcher - Vo-	139 F
Personal Paint 6.4 -Version Française-	39 F
Turbo Calc 5 CD (+Doc Version 4 en Français)	490 F
Turbo Print 6	Tél.
Wordworth 6 -Version Française-	450 F
Wordworth 6 -Version Française Mise à jour-	290 F

CD-ROM Amiga

ADE - Geek & Gadgets 2	105 F
Amiga Format 23	49 F
Amiga Format 24	49 F
Aminet 23 (Février 98)	85 F
Aminet Set 4 ou Set 5	199 F
Aminet Bumper Bundle	699 F
(Aminet Set 1 à 5 + Aminet 20 et 21, soit 22 CDs!)	
C.U Amiga CD 19 - T.F.X + Scala MM300	99 F
Cygnus ED Professionnal Release 4 -Vo-	239 F
Deluxe Paint 5 CD	240 F
French Storm (Libre essai en Français)	39 F
The Game Room	139 F
Personal Paint 7.1	240 F
Scala Plug In	239 F
Turbo Calc 5 CD (+Doc Version 4 en Français)	490 F
Web It ! Volume 1	139 F
Brain Damage Pinball	249 F
Final Odyssey	319 F
Myst	339 F
OnEscapee	319 F
Shadow of the 3rd Moon (AGA/030)	309 F
Street Racer	179 F
Ultimage Gloom	179 F
Uropa2 -Version Française-	309 F

Plus de 200 CD-ROMs Amiga sont disponibles, demandez notre catalogue gratuit ou consultez la liste sur notre site Web. **http://www.fdsoft.com**

Amiga Forever CD 399 F
Emulateur Amiga pour PC/Pentium

Commande sur papier libre ou bon de commande ci-dessous. Règlement joint par chèque, mandat ou Carte Bancaire par téléphone ou télécopie. **Frais de port CD-ROMs & Logiciels : 35 F Périphériques : 80 Frs - Confis & Tours : 100 Frs.** Livraison au choix par la poste ou par messagerie express.

Vente par correspondance uniquement

Bon de Commande à retourner à : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE**
82 Rue de Sailly, BP 134 - 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

NOM /Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : !__!__!__!__!__! VILLE : .....
Téléphone (obligatoire si Messagerie) : .....

Désignation	Qté	Prix
Frais de port forfaitaire : 35 F, 80 F ou 100 F (Voir ci-dessus)	1	F
Montant total de la commande		F

Ci-joint mon règlement par ( ) Chèque, ( ) Mandat,
( ) Carte Bancaire n° : !_____!_____!_____!_____! Exp !___!___!
Date et signature

Offre valable dans la limite des stocks, prix donnés à titre indicatifs, les CD-ROMS et certains logiciels sont en langue anglaise.

Vidéo Numérique NEWS

Rubrique dirigée par
Thierry Lamblot
lamblot@club-internet.fr

NEWS VIDEO NUMERIQUE

Vous avez été assez nombreux à nous demander des articles relatifs à la vidéo sur Amiga. Message bien reçu. Nous allons essayer de vous satisfaire au mieux en préparant une série d'articles. Nous vous demandons simplement d'être patients car il n'est pas si simple de se replonger dans des logiciels que l'on n'avait plus l'habitude d'utiliser. Vous retrouverez aussi ce mois-ci, comme tous les mois, les News. On y parle aussi de PC, certes, et les news Amiga ne sont pas très nombreuses en ce moment, mais nous croisons les doigts pour l'avenir. Vous êtes assez nombreux à posséder deux machines (PC et Amiga) et notre volonté de toujours vous informer au mieux continue de nous guider. Je vous invite aussi à participer à la rédaction de cette rubrique en nous faisant part de vos remarques voire de vos astuces utilisées avec tel ou tel programme. D'avance merci et à bientôt.

Digital Broadcaster et PPC

Type	Speed over 50MHz 060	Price (US Dollars)
Wipes, Boxes and Elipse Transitions	329%	$30
Covers Transitions	381%	$30
Slides Transitions	463%	$30
Picture in Picture Transition	417%	$30
30 frames/sec and 24 frames/sec Film Look Effects (PPC and 68k)	much faster	$60
All of the above for only		$120
F2J PPC version	> 350%	free with any other order
CG overlay	> 300%	$30
JStream to QRT 24 RAW Effect	???	Available soon
2.4x effects operaters Convolve and Gamma	> 300%	$40 the lot
*** All producer effects I release here in the next 12 months**		$200

Voici un tableau comparatif du site de David A. Newman [dan@cts.com], programmeur et utilisateur de la carte Digital Broadcaster Elite, à l'adresse www.free.cts.com/crash/d/dan (voir les news vidéo du mois dernier). La deuxième colonne montre le gain réalisable avec un 604 à 200MHz en comparaison avec un 68060 à 50MHz. D'après David Newman, les cartes PowerUP de Phase 5 fonctionnent sans problème avec les cartes Digital Broadcaster Elite, mais pas avec la DBC32.

On peut télécharger gratuitement quelques outils pour le logiciel Producer: les versions NTSC et PAL des Animation Wipes Pack 1 et 2 . La version 2 nécessite ANIMS1.5, un module de rendu rapide qui ajoute "animation keyed transitions" à Producer.

David Newman compte continuer à produire des plug-ins pour Producer, et propose un prix "abonnement" de $200 pour tous les modules qui deviennent disponibles cette année, en dehors de ceux qui seront vendus à un prix plus élévé que $50.

VIDEO

Sony commercialise un Walkman vidéo GV-A5000E intégrant un magnétoscope HI- 8, un écran couleur LCD de 10 cm de diagonale, un TBC réducteur de bruit, le time code RCTC.etc.. Tarif annoncé 8500F.

Sharp propose un camescope DV sous l'appellation VL-DC3. Il est doté d'un écran LCD de 10,2 cm, d'un zoom optique 10X, d'un mode 16/9, d'un mode photo, d'un stabilisateur numérique, d'une fonction stroboscope, de sorties DV, YC et composite. Ratif : 13000F.

AMIGA

Un logiciel dont on n'a sans doute pas assez parlé : *Navigator Titler Pro* (NTitler Pro) réalisé par Michiel den Outer. Il permet de créer trés facilement des logos 3D et en plus il gère le son. Certes le lissage est loin d'être parfait mais il est tellement simple à utiliser. Vous pouvez télécharger la version démo à <http://www.luna.nl/~michiel/>

MONTAGE VIRTUEL

Hitachi propose des disques durs 3,5 pouces SCSI de 9,1 Go et 18,2 Go et offrant un temps d'accés de 7,5 ms et une vitesse de rotation de 7200 tours/minute. Ils sont annoncés avec un taux de transfert de 21,8 MO/seconde.

Pinacle propose une solution de montage DV: la Miro DV300. Cette offre est composée d'une carte Adaptec 8945, d'un câble muni des deux prises DV et de deux CD. Elle dispose d'une fonction de dérushage automatique intéressante et intègre Adobe Photoshop 3.0 LE et Première 4.2 LE. Pour Mac, W95 et NT au tarif de 9000F.

JVC propose une nouvelle station de montage virtuel: la MW-S1000 EG. Elle s'articule autour d'un Pentium à 133 Mhz doté de 64 MO de Ram.

PHOTO NUMERIQUE

Vivitar propose une nouvelle mouture de son appareil ViviCam 3000 en lui ajoutant une nouvelle optique. Résolution 1000 X 800 points et mémoire interne de 500 Ko. Tarif: 2990F.

MULTIMEDIA

Le CD-R870 est le nom de l'enregistreur monobloc de CD-R proposé par **Philips** au tarif de 5000F.

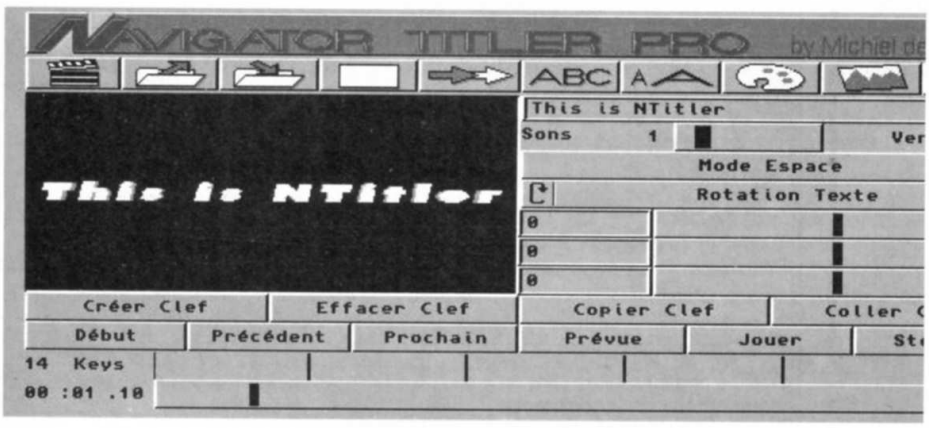
Le **MPEG Wizard** est un boîtier réalisé par AB Soft, se branchant sur le port parallèle d'un PC et permettant l'acquisition en temps réel de son et d'images à 24 images par seconde. Il autorise aussi la capture d'images fixes en haute résolution (1600 X 1200 points en JPEG).

La nouvelle version de Bryce 3D de MetaCreations (PC) est disponible et offre de nouvelles fonctions: déplacement d'une caméra, textures à propriété volumétriques, champs d'étoiles aléatoires, etc..

CALENDRIER

Le **Salon International des Professions de l'Image** (SIPI) se tiendra à Paris, Porte de Versailles (hall 7.2) du 13 au 16 mars 1998. On y parlera bien entendu de photo et de vidéo et le numérique occupera une place importante sur les 17000 m2 du salon. Avis aux amateurs. IMAGINA, le salon des images nouvelles se tiendra à Monaco du 4 au 6 mars 1998.

ANNONCES Une version broadcast du Casablanca est attendue pour le mois d'avril. La sortie de la version 5 d'Adobe Première est imminente.



PANASONIC NV DX100
Trois capteurs sinon rien !

par Olivier Debats
olivier.debats@hol.fr

Les ingénieurs n'ont visiblement pas chômé en repoussant encore les limites de la miniaturisation dans un concentré technologique au format DV de 690 grammes réunissant la bagatelle de trois capteurs CCD ! Voyons voir en pratique si ce joli caméscope tient toutes ses promesses...

Un ratio poids/ergonomie paradoxal...

Dès la première prise en main, on s'aperçoit vite que l'articulation sera mise à rude contribution, à partir du moment où l'on ne voudra pas filmer uniquement le coude relevé, caméscope à l'oeil, ceci étant du à la sangle de maintien fixée trop bas sur le côté du corps de l'appareil afin de ne pas gêner l'ouverture de la trappe à cassette, il en résulte un déséquilibre latéral gauche, et la préhension qui du coup doit être plus ferme pour redresser le corps de l'appareil manque un peu de confort, les doigts étant refermés sur la protubérance en rectangle de la partie magnétoscope. Alors, afin de diversifier les cadrages, et très vite parce que c'est plus reposant ;-), on a souvent tendance à tenir le caméscope à plat sur la paume de la main ouverte, et il eut été judicieux de placer une touche d'enregistrement déportée à l'extrémité avant de l'appareil, celle ci tombant naturellement sous l'index.

La commande de zoom est la plus agréable testée à ce jour, celui ci variant entre 2 et 15 secondes pour balayer la totalité du rapport de focale (4,0 à 48 mm). On peut même doubler ce rapport en numérique sans une trop grande dégradation de l'image. Attention, en théorie, car en pratique le fait même de rester raisonnablement en rapport optique, vu la légèreté de l'appareil, vous donnera l'envie d'enclencher aussitôt le stabilisateur... Celui ci démontrera l'étendue de ses faiblesses dès qu'un mouvement s'opère, en cas de panoramique par exemple, un à-coup se fait sentir au départ de l'action, et plus vous êtes en zoom avant, plus les saccades vont s'accentuer... Une solution? La mienne a été de fileter au caméscope la base d'accueil vidéo qui a rééquilibré la prise en main, et l'a bien calé à la base du poignet. J'ai également essayé autant que faire se peut, de filmer plutôt en position wide afin de garder un cadre naturel et une qualité d'image optimale. Le viseur couleur possède six inclinaisons crantées, dont la dureté ne permet en aucun cas d'y toucher en période d'enregistrement sans faire bouger l'appareil, il manque ainsi un oeilleton pouvant se relever afin de permettre une prise de vue à hauteur de poitrine. Cette lacune est à présent compensée par la possibilité de se servir de l'écran LCD pas très grand, mais à l'image bien définie avec ses 180 000 pixels. Il y a un mais, celui ci ouvert a tendance à occulter les commandes de débrayage et de menu placées juste derrière et il faut y aller à tâtons...

Des débrayages pour les exigeants !

En condition de tournage normal, le néophyte pourra s'en remettre à l'autofocus qui "assure", mais rien ne vous empêche de vous commuter en manuel et de faire le point via une bague dont la seule vue m'a rappelé celle tant décriée sur la VX 9000 Sony...(Anews n°100), car celle ci est sans butée aucune et tourne "à vide", d'où une perte de temps qui peut être bien précieuse en vidéo... Plus sérieux, on peut débrayer le diaphragme, la vitesse d'obturation, la balance des blancs, et pratique, la fonction zébra actionnée permet via des zones hachurées de voir à priori les portions du cadre susceptibles d'être surexposées. Sinon rien ne vous empêche de vous reposer sur un des programmes d'expo sition automatique, de faire des photos, ou si vous êtes à court d'idées - et de transitions- employer la palette des effets numériques habituels. Une touche de contre jour possède un effet progressif moins violent que sur les autres caméscopes, mais on lui préfèrera bien évidemment la possibilité de bloquer l'exposition, très pratique. D'autre part, une molette de sélection permet de se balader dans le menu affiché sur l'écran LCD ou dans le viseur rappelant le système employé par Sony mais qui se révèle être un peu moins intuitif.

Colorimétrie parfaite

Le caméscope doit être posé sur le "support d'accueil vidéo" et sa connectique permettant d'être raccordé sur un moniteur, un ordinateur, voire même une imprimante. Les images même lues sur un écran sans prise Ushiden ont une définition sans pareil, les couleurs sont nettes, franches et éclatantes. Quant aux gros plans en macro, ils ne sont pas en reste et génèrent une définition exemplaire. Le mode ralenti avant ou arrière au 1/5 ème renvoie celui des HI 8 aux oubliettes ! La pause est plus que parfaite. Attention tout de même, car son relâchement provoque un à-coup sur une séquence filmée en mouvement. La télécommande au format carte de crédit est indispensable si vous voulez effectuer entr'autre une avance image par image, celles ci étant automatiquement codées pour une précision accrue en vue d'un montage ultérieur. Enfin, notons la possibilité de coupler, via la prise RS 232, l'appareil à un kit de raccordement optionnel avec un pc (non testé).

Pour conclure

Il faut indéniablement mettre en avant la formidable qualité d'image et de colorimétrie de ce caméscope tri CCD à l'encombrement restreint doublé d'un grand nombre de débrayages pointus, ce sans oublier sa prise DV.

Mais à sa (trop grande?) légèreté n'a pas été associé un stabilisateur digne de ce nom. Celui ci, souvent sollicité à juste titre par ce poids plume, montre vite ses lacunes et n'épaule pas sérieusement l'important rapport de focale (x12), ce qui peut peser dans la balance et faire réfléchir l'utilisateur plutôt averti en prise vidéo dont les bougés, qu'on se le dise, sont les pires ennemis !

Un steadyshot qui se respecte aurait fait de cet appareil un véritable bijou ! Pour une future version? ■

Remerciements à Sophie Ripeau (Panasonic France) pour le prêt de l'appareil.

Création de pages web (3)

Alignement et formatage du texte

Le mois dernier, faute de place, seule la première partie du cours a été publiée. C'est donc ce mois-ci que nous verrons comment formater le texte. Nous verrons aussi comment modifier les caractéristiques globales d'une page, notamment les couleurs du texte et l'image de fond. Et comme cadeau "bonus", nous verrons aussi les listes...

La couleur

Il est très facile d'écrire en <B>gras</B> (Bold) ou en <I>italique</I>. Mais en fait, les recommandations (site 3) sont de préférer les modifications **logiques** de votre texte aux modifications **physiques**, donc d'utiliser plutôt <STRONG> que <B> et choisir <EM> (Emphasize) au lieu de <I> ... A vous de décider !

Il n'est pas beaucoup plus compliqué d'écrire en <FONT COLOR=red>rouge</FONT> mais cela n'est pas compatible avec tous les browsers, surtout pour des couleurs plus rares (voir tableau HTML). Le plus simple est d'indiquer la couleur en RVB (rouge-vert-bleu). Pour cela, il faut simplement savoir compter en hexadécimal ou trouver quelques petits utilitaires. Prenons la méthode manuelle et simple :

1. Trouvez un requester de palette - par exemple dans un programme de dessin - et créez la couleur désirée, puis lisez les valeurs indiquées pour les trois couleurs rouge, vert et bleu.
2. Personnellement, j'ai créé un orange qui est indiqué comme 15, 9, 0 par le requester. Mais dans d'autres cas, les nombres ne vont pas de 0 à 15, notamment dans de meilleurs modes d'écran ou comme ici sur Internet où ces nombres vont de 0 à 255. Dans ce cas, 15 devient 255, 9 devient environ 144 et 0 reste 0.
3. On convertit en hexadécimal: 255 = $ff, 144 = $90, 0 = $00
4. Cela nous permet donc d'écrire en orange :

```
Ecrire en <FONT COLOR="#ff9000">orange</FONT> !
```

Si écrire dans une autre couleur peut paraître secondaire, ce moyen d'indiquer les couleurs est par contre très utile pour changer le fond de la page, la couleur des liens visités ou non, etc. Nous verrons cela le mois prochain.

L'alignement

Pour aligner le texte de votre page, ou n'imp/rte quel autre objet, il existe <DI& ALiGN=xxx>, un ordre de formatage des paragraphes qui prend pour valeurs "LEFT", "CENTER" ou "RIGHt". Par exemple:

```
<DIV ALIGN=CENTER>
Titre centré
</DIV>

<DIV ALIGN=LEFT>
Suivi d'un texte aligné à gauche...
</DIV>
```

Il existe une version plus connue de ce tag sous la forme <CENTER>...</CENTER>.

Taille

Si vous savez déjà comment modifier la taille du texte de manière logique avec les tags <H1> ... <H&>, sachez qu'il existe une méthode pour modifier la taille visuellement, au milieu du texte. Il s'agit du tag <FONT SIZE=[+/-]nn> que vous pouvez utiliser de deux façons faciles à comprendre avec cet exemple :

```
Ceci est l'écriture normale. Mais on peut écrire
<FONT SIZE=+1>un peu plus grand</FONT>, ou même <FONT
SIZE=-1>un peu moins grand</FONT>ou alors carrément
<FONT SIZE=6>décider directement de la taille</FONT>.
<P>Facile, non ?<P>
```

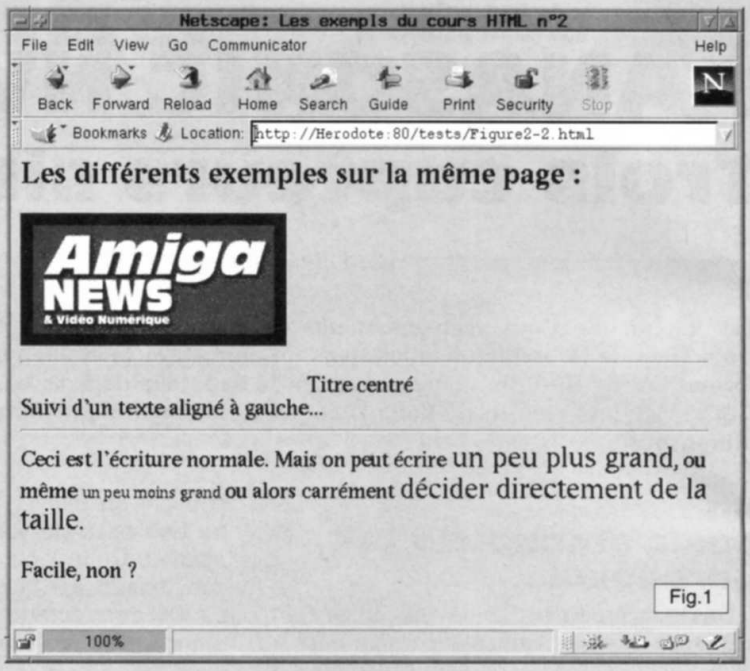


Fig.1

Vous l'aurez compris, un "+" ou un "-" indiquent un changement par rapport à la taille de base, alors que la valeur **sanssigne** indique directement la taille absolue désirée. Les tailles valides vont de 1 à 7 et la taille par défaut est de 3.

La figure 1 (sous Unix, pour changer) montre le résultat des commandes des cours HTML n°2 et 3.

Pour finir...

Vous pouvez même faire clignoter du texte (ne marche pas avec tous les browsers), mais ceci est à utiliser parcimonieusement, car c'est vite agaçant !

```
On peut faire <BLINK>clignoter</BLINK> du texte !
```

Certains tags peuvent se révéler utiles, par exemple <PRE></PRE> qui prend le texte comme préformaté et l'affiche **tel quel** avec les retours à la ligne et autres. Il y a aussi la possibilité de définir des indices avec ou exposants avec . On peut aussi écrire du texte tracé avec <STRIKE>...</STRIKE>.

IMAGE DE FOND ET COULEURS

Comment faire ?

Pour ajouter une image de fond sur votre page, rien de plus simple, le tag <BODY> se trouvant sur votre page doit se transformer en:

```
BODY BACKGROUND="images/fond.GIF" BGCOLOR="#A020F0"
TEXT="#FFFFFF"  LINK="#FF0000"
VLINK="#900000" ALINK="#900000">
```

Cela vous permet d'indiquer l'image de fond avec BACKGROUND="url", mais aussi la couleur par défaut du fond de la page (avant que l'image n'apparaisse ou si le visiteur ne veut pas la charger) grâce à BGCOLOR="". Vous devez aussi indiquer les couleurs désirées pour le texte (TEXT) de la page, les liens pas encore visités (LINK), visités (VLINK) et la couleur des liens lorsque l'on clique dessus (ALINK). Les couleurs sont à donner en RVB, comme on l'a vu plus haut.

Vous devez indiquer toutes les valeurs de <BODY> ou aucune

mais un mélange entre valeurs données et valeurs par défaut risque d'être explosif ;-)

Conseils

Si vous n'avez pas encore vu de pages illisibles à cause du fond, sur Internet, je peux vous promettre que vous en verrez, car ce n'est pas rare. S'il est facile d'éviter de mal choisir les couleurs s'il n'y a pas d'image de fond, dès que vous mettrez une image, vous verrez que cela devient beaucoup plus difficile.

Pour certaines images de fond, aucune couleur ne peut rendre lisible le texte se trouvant dessus. Il faut donc très bien choisir l'image de fond. Une bonne chose est d'éviter les contrastes, ou une couleur proche de celle du texte.

Un bon conseil est de décider avant tout si la page sera constituée d'un texte sombre sur fond clair ou le contraire, et de créer ou choisir le fond de la page en conséquence...

LES LISTES

Vous aurez quand même appris quelque chose de concret ce mois-ci; en effet, vous aurez régulièrement besoin de listes. La plus simple est la liste non-numérotée (Unnumbered List) et les listes de type menu "<MENU>" et répertoire "<DIR>" sont à peu près semblables :

```
<UL>
<LI>200g de haricots
<LI>50g de beurre
<LI>1/2 oignon
</UL>
```

Il existe donc aussi les listes numérotées (Ordered Lists) :

```
<OL>
<LI>Faire revenir les oignons dans le beurre
<LI>Ajouter les haricots
</OL>
```

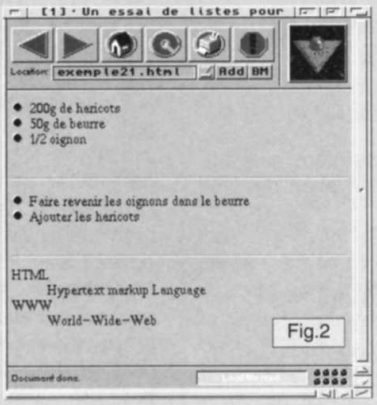


Fig.2

Un dernier type est la liste de <u>définitions</u> :

```
<DL>
<DT>HTML
<DD>Hypertext markup Language
<DT>WWW
<DD>World-Wide-Web
</DL>
```

Jetez un oeil à la figure 2 et vous comprendrez tout !

CONCLUSION

Si vous désirez en savoir plus sur une commande, je ne saurais trop vous conseiller les pages de références inclues dans AWeb si vous le possédez (Menu Aide/Documentation) ou d'aller sur les nombreux sites dédiés à l'HTML sur Internet. Evitez les sites moins sérieux et préférez les sites "officiels" qui privilégient un HTML plus standard (Voir sites 2 et 3). Vous trouverez aussi les fichiers donnés en exemple dans l'article sur ma homepage (Voir site 1).

Le mois prochain, nous verrons les très utiles **tableaux**; ce sera beaucoup plus intéressant et les résultats bien plus variés et agréables à l'oeil que tout ce que nous avons vu jusqu'à présent...

Sites intéressants

[1] http://www.amiganews. com/dbucher/
[2] http://www.cwru.edu /help/introHTML/
[3] http://www.w3.org/
[4] http://trace.wisc.edu/ docs/html_guidelines/ htmlgide.htm

ADFI Application
04.73.34.34.34

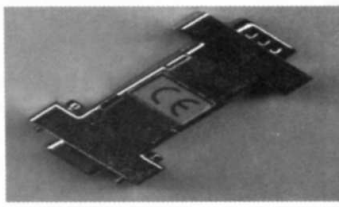
NOUVELLE VERSION

Encore plus rapide.
Encore plus précis.
Encore plus fidèle.

PILOTES A.D.F.I.

190 F

Pour les Stylus, Canon, compatibles ESC/P2 et LQ. 190 F.
☞Imprimante Stylus color 600 ..... 1790 F
☞Imprimante Stylus color 800 ..... 2940 F
☞Cable Imprimante ..... 45 F
☞Spouleur d'impression ..... 190 F



245 F*

* Pour un Topolino sur Amiga A2000 prévoir 290 F.

Souris 2 boutons qualité supérieure ..... 129 F
Souris 3 boutons 560 ppp ..... 209 F
Joystick standard de luxe ..... 148 F
Joystick mini format de luxe ..... 148 F

Topolino

Connectez sur Amiga toutes vos Souris, Joystick, Trackball,... originaires du monde PC. 245 F.

Plus de 700 références en magasin...

CREATIONS A.D.F.I.

A.B.E. ..... 470 F
Décollages ..... 290 F
☞La Mer ..... 140 F
☞Coloreliage ..... 125 F
☞L'espace ..... 120 F
☞L'alphabet ..... 290 F

BIEN DÉBUTER SUR...
☞Worbench 2 ..... 190 F
☞Worbench 3 ..... 190 F

COURS DE BASICS...
☞Annabella GFA ..... 320 F
☞Jennifer Amos ..... 190 F

COURS D'ASSEMBLEUR...
☞Ophelie ASM ..... 390 F
☞Macros ASM ..... 490 F
☞Hypertexte ..... 390 F
☞Manuel 3 VO ..... 50 F

ENCYCLOPÉDIE A.D.F.I.
☞T.1 Exec ..... 320 F
☞T.2 Matériel ..... 320 F

PAGESTREAM...
☞Manuel VF ..... 550 F
☞Aides hypertextes ..... 390 F
☞Scripts ..... 240 F
☞Gabarits ..... 240 F
☞Festivité ..... 240 F
☞Texture ..... 240 F

EXCLUSIVITÉ

MISE EN PAGE...
PageStream 3.3 VF ..... 1690 F
(avec manuel et scripts et aides)
☞Drapeaux monde ..... 340 F
☞Effet de Gary ..... 290 F
☞Extension Border ..... 400 F
☞Extension TextFX ..... 490 F
☞Filtre Wordworth ..... 230 F
☞Filtre IFF DTXT ..... 60 F
☞Filtre Propage ..... 60 F
☞Filtre JPEG ..... 230 F
☞Moteur True type ..... 290 F
TypeSmith VF ..... 490 F
☞Fontes Studio ..... 340 F

IMAGE...
☞DrawStudio disquette ..... 790 F
☞DrawStudio cédérom ..... 980 F
☞ArtEffect ..... 980 F

LANGAGE...
☞Hisoft Devpac 3.50 VF complet ..... 795 F
☞PowerASM ..... 940 F
☞StormC ..... 1890 F
☞P.OS/Power Up ..... 330 F/1090 F
☞StormWizard ..... 540 F

SELECTION MATERIELS A.D.F.I.

Lecteur Cédérom Goldstar 24 x ..... 690 F
Lecteur Cédérom 32 x ..... 1190 F
Modem USRobotics Sporter Message Plus ..... 1349 F
Modem USRobotics Sporter Flash ..... 1140 F
Carte Accélératrice Blizzard 1230 IV ..... 830 F
Carte Accélératrice Blizzard 1260 ..... 2840 F
Contrôleur Fast SCSI 2 pour Blizzard ..... 530 F
Blizzard 603e PowerPC 160 Mhz 68030 ..... 2980 F
Blizzard 603e PowerPC 250 Mhz 68030 ..... 4640 F
Blizzard 603+ PowerPC 160 Mhz 68060 ..... 4940 F
Blizzard 603+ PowerPC 250 Mhz 68060 ..... 6640 F
Cyberstorm MK III UW SCSI ..... 4380 F
Cyberstorm 604e 200 Mhz 68060 ..... 7890 F
Cybervision 64 3 D ..... 1389 F
Scandoubler pour Cybervision ..... 540 F
Picasso IV ..... 2640 F
Amiga A1200 avec Pack Magic® ..... 2489 F
Amiga A1200 DD + Pack Magic® + Scala® ..... 2949 F
Amiga A 1300 en tour ..... 3349 F
Amiga A1400 en tour avec Zorro II ..... 4849 F
Amiga A1500 en tour avec Zorro III ..... 5949 F
Tour Micronic ..... 1179 F
Coque clavier A1200 ..... 359 F
Scanner Epson GT 5500 SCSI ..... 2490 F
Écran SVGA garanti sur site 14" ..... 1490 F
Écran SVGA granti sur site 15" ..... 1840 F
OS 3.1 (ROM+disquettes+Livres) ..... 460 F à 570 F

RÉSEAU...
☞Ethernet Ariadne ..... 1590 F
☞Amiga - CD32 Sernet ..... 249 F
☞Amiga - Amiga Parnet ..... 165 F

DISQUES DURS garantis jusqu'à 5 ans
☞IBM 2½ 2,16 GO ..... 1729 F
☞IBM 3½ 3,2 GO ..... 1590 F
☞IBM SCSI 2 GO ..... 1729 F

SELECTION LOGICIELS A.D.F.I.
☞Miami/Ibrowse/Net Web 2 ..... 339 F/ 250 F/ 595 F
☞Asim CDFS/TurboPrint 6 ..... 480 F/449 F/
☞Scanquix.Epson = 540 F/ HP ou Paragon ..... 560 F
Wordworth VF/TurboCalc VF ..... 450 F/480 F
Organiser VF/Personnal Paint 7.1 ..... 349 F/240 F
Aminet (ancien sous réserve =45F) 18 à 23 ..... 79 F

NOUVEAU : A.D.F.I. RÉPARE
Réparation par réparateur agréé Amiga Technologies de tous vos Amiga et écrans Amiga.

Traitement prioritaire (par téléphone) = +20 F
Port total sans matériel = 40 F
Port total avec matériel = 70 F
Assurance 0 à 6 000 F = +30 F
Assurance 0 à 10 000 F = +60 F
Paiement différé = gratuit
Paiement en 2 fois = +50 F
Paiement en 3 fois = +100 F

Virement postal = +20 F
Virement bancaire = +20 F
Envoi à l'étranger (en europe) = +15 F
Eurochèque = +15 F
Chèque étranger = +15 F
Annulation acceptée = 120 F
Devis spécifique = 150 F
Lettre recommandée = +70 F

Préservons nos emplois : nos livraisons se font par transporteur français sous 24 H en stock...

Constructeur, destructeur, accèsseur

Voilà une nouvelle année qui sera sans doute l'année de l'apparition de Java pour Amiga. Je ne cesserai de le répéter, ce langage va modeler une informatique nouvelle, comme s'il s'agissait de l'acte majeur de cette fin de siècle.

Pour commencer, revenons à l'exemple du numéro de janvier. Dans cet exemple, nous avions deux classes: l'une était celle de l'alien, l'autre celle de l'application. A ce propos, je vous conseille de prendre connaissance de l'encadré "Applets et Applications". Regardons la classe alien. Elle comporte des attributs (age et taille) et une méthode (celle qui lui permet de se présenter).

CONSTRUCTEURS ET DESTRUCTEURS

Réellement, il existe deux méthodes de plus que nous ne voyons pas dans le code et qui s'appellent "constructeur" et "destructeur". Ces méthodes peuvent être explicitement décrites pas nous, mais pas nécessairement. Lorsqu'un objet est créé, la méthode "constructeur" est automatiquement appelée. Lorsqu'un objet est détruit, la méthode appelée est "destructeur". En réalité, la première devrait s'appeler "initialisateur" dans le sens où cette méthode est en général réservée à l'initialisation des attributs de l'objet. La méthode constructeur porte le même nom que la classe. Dans notre cas, cette méthode s'appelle "alien()". Vous pouvez la rajouter dans le code :

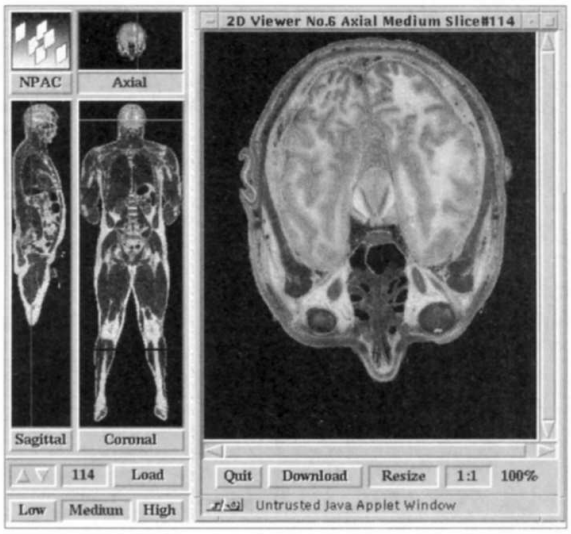
```
alien()
{
        age=10;
        taille=180;
}
```

...ou rajouter encore un autre type de constructeur; en effet, les constructeurs peuvent être surcharchés. C'est à dire que vous pouvez décrire une autre méthode "alien()" mais qui prend en entrée des paramètres:

```
alien(int age_desire,int taille_desiree)
{
        age=age_desire;
        taille=taille_desiree;
}
```

J'ai rajouté "_désiré" pour qu'il n'y ait pas de confusion avec le nom des attributs de la classe. Ainsi, lors de la création d'un tel objet vous pourrez passer en paramètres les valeurs des attributs "désirés":

```
pierre = new alien (22,208);
```



Une applet Java permettant de découvrir le corps humain (fait à partir des connaissances acquises lors d'un projet concernant un condamné à mort américain découpé par tranches... (ca donne la chair de poule!))

ACCESSEURS

Etudions l'exemple de la dernière fois; il lit la valeur des attributs de mon alien directement:

```
System.out.println("J'ai "+
                Pierre.age+
                " ans et je mesure "+
                Pierre.taille+
                " centimetres.");
```

Parfois, je change leur valeur directement, également:

```
Pierre.age=22;
Pierre.taille=180;
```

Arrêtons ces pratiques! En effet, la programmation objet doit permettre aux programmeurs d'échanger leur travail de façon intense. Pour effacer des problèmes empiriques lors d'échanges de code, il faut cacher l'implémentation. Ce qui constitue l'implémentation, ce sont les attributs. il faut donc qu'un utilisateur de votre classe n'ait pas accès à vos données directement. Son seul moyen doit être l'utilisation de méthodes destinées à cet usage: les accesseurs.

- Interdire l'accès à des données se fait avec le mot **"private".** Tout ce qui est privé ne sera utilisable qu'à l'intérieur de votre classe. Depuis le corps de votre application, vous ne pourrez pas faire d'accès direct à ces données. Pour autoriser un accès général, il faut utiliser le mot **"public".** -

Mais, dans cet esprit, il faut envisager également l'écriture de méthodes publiques qui serviront à lire les données pertinentes de la classe et des méthodes (que l'on pourrait appeler "modificateurs") publiques qui serviront à modifier les attributs. Ainsi, depuis le corps de votre programme, vous demanderez à l'objet de faire lui-même ces opérations, ce qui cache en grande partie l'implémentation et les problèmes qui pourraient découler, si le concepteur de la classe décidait de changer d'implémentation par exemple...

Evidemment, je ne devrais certainement pas le promettre, mais j'espère pour une prochaine fois reprendre l'exemple du mois de janvier et l'arranger dans les règles de l'art (tiens ? Je n'ai rien promis). Prochainement nous visiterons des sites fameux comportant des applets, évoquerons une petite bibliographie et parlerons plus précisément des solutions Java pour Amiga... Par contre, je ne reviendrai pas sur la polémique : "qui de Pierre ou de l'alien doit nous faire le plus peur ?". Je voudrais seulement lancer un appel à tous ceux qui auraient mis la main sur un compilateur java pour Amiga, ou un interpréteur, ou encore un JIT. En effet, je n'ai pour l'instant rien de tout cela pour notre machine, mais des projets seraient en état de marche... Les circonstances actuelles ne me permettent pas de tester les solutions dont j'ai pris connaissance.

A part ça, n'hésitez pas à me poser des questions. Pour cela, deux adresses: jpalaysi@ ufr.lirmm.fr pour les questions faciles et fopaquicher@ufr.lirmm.fr pour les autres. ■

APPLETS et APPLICATIONS

Vous avez déjà entendu parler d'applets à propos de Java, n'est-ce pas ? Une question légitime consiste à se demander ce qu'est une applet.

Une application Java est une application "normale" comme toutes celles que vous possédez ou toutes celles que vous connaissez (TurboCalc, Scala...).

Une applet Java ressemble vraiment à une application. J'ai tendance à dire qu'il s'agit d'une application d'ailleurs, seulement, ce sont des applications que vous rencontrerez sur Internet (exécutables dans votre browser). Ce sont les applets Java qui ont rendu Java célèbre! (...et qui constituent sa première force).

Pour l'utilisateur, une applet peut donc être un jeu proposé sur une page WEB, une molécule chimique en 3D que l'on peut faire tourner à volonté et tout un tas d'autres choses qui demandent souvent, soit trop de complexité, soit trop d'interactivité pour être supporté par une "implémentation HTML".

Pour le programmeur, une applet se programme presque comme une application. Seulement, il s'agit de classes différentes. Il faudra donc un de ces jours que l'on regarde ensemble ces classes...

 Frederic.Delacroix@univ-valenciennes.fr

Initialisation d'un gestionnaire

Le mois dernier, je vous ai tracé les grandes lignes de fonctionnement de l'AmigaDOS. Il est temps aujourd'hui de passer à l'étude concrète du fonctionnement d'un gestionnaire de périphérique.

Structure d'un gestionnaire

J'en ai déjà un peu parlé, les gestionnaires sont des processus. Ils sont chargés, quand besoin est, par la routine LoadSeg() de l'AmigaDOS depuis des fichiers exécutables, qui résident généralement dans le répertoire L:. Avant d'aborder l'écriture de ce programme, voyons comment il est déclaré au sein de l'AmigaDOS. Vous le savez probablement, pour reconnaître un nouveau périphérique, le DOS a besoin d'une MountList, ainsi nommée parce qu'elle est utilisée par la commande Mount. Au temps des DOS pré-2.1, tous les gestionnaires étaient identifiés dans le fichier (texte) DEVS:Mountlist. Les choses ont évolué depuis et la commande Mount est devenue un peu plus intelligente, ces gestionnaires sont décrits dans des fichiers textes séparés, habitant dans le répertoire DEVS:DOSDrivers.

Dans ce fichier on trouve principalement le nom du gestionnaire à charger (Handler = L:Machin-Handler), la pile qui lui est nécessaire (Stack=...), la priorité, le vecteur global (j'en parlerai plus loin), et de nombreux autres paramètres, parmi lesquels "device=truc.device", dont la seule présence indique au DOS que le gestionnaire en question est un système de fichiers. La programmation d'un gestionnaire de fichiers étant une toute autre paire de manches, je laisserai cela de côté. Tous ces paramètres peuvent être dans le fichier lui-même, ou dans les types d'outil de l'icône (ceux-ci ont la priorité).

Le paramètre spécial Mount indique (=1) qu'il faut initialiser le gestionnaire tout de suite ou (=0) lors du premier accès. Mais en quoi consiste ce montage? Le DOS répertorie simplement les informations de la mountlist dans sa liste interne qui contient les spécifications de tous les périphériques, les volumes et les assignations. Cette liste est constituée de structures DosList, qui se déclinent en trois appellations (struct DeviceNode, DevInfo ou DeviceList). La première de ces structures est pointée par le champ di_DevInfo de la structure DosInfo (c'est son seul champ documenté), elle-même pointée par le champ rn_Info de la structure RootNode, qui peut être considérée comme une extension de la structure DosLibrary et pointée par le champ dl_Root de celle-ci (ouf). Certains de ces pointeurs sont des BPTR. Attention donc, il faut les multiplier par 4 avant usage. D'ailleurs, depuis le Kickstart 2.0, l'accès à cette liste de DosList est protégée par un sémaphore, il ne faut donc pas aller se servir soi-même dans la liste de la dos.library. Il faut désormais passer par les fonctions GetDeviceProc() et FreeDeviceProc(). Elles peuvent également servir à résoudre des assignations ou obtenir des informations sur un volume, la fonction DeviceProc() étant considérée comme obsolète depuis le Kickstart 2.0. La fonction GetDeviceProc() obtient le sémaphore et retourne un pointeur sur une structure DevProc (ne vous mélangez pas les pinceaux avec toutes ces structures) qui contient, entre autres, un pointeur sur la structure DeviceProc (ou DosList) du gestionnaire.

Pour ce qui est de la structure DosList, on y retrouve essentiellement les informations de la MountList. Je ne vais parler que de ce qui concerne les gestionnaires. Le champ dol_Type indique s'il s'agit d'un périphérique (DLT_DEVICE), d'une assignation (DLT_ DIRECTORY) ou d'un volume (DLT_ VOLUME). Depuis la version 2.0, il y a également les assignations déférées (DLT_LATE) et non liantes (DLT_NONBINDING), dont je parlerai peut-être dans un prochain article. Il y a aussi DLT_PRIVATE, qui comme son nom l'indique...

Le champ dol_Task pointe sur le champ pr_MsgPort de la structure Process du gestionnaire (c'est ce qu'on appelle le ProcessID), dol_Handler contient un pointeur BCPL sur le nom (chaîne BCPL) du fichier à charger pour activer le gestionnaire, dol_ StackSize contient la taille de sa pile, dol_Priority sa priorité en tant que tâche Exec. Le champ dol_Startup sert à passer des paramètres au démarrage du gestionnaire: il correspond au champ spécial "Startup=" de la mountlist. On peut y mettre ce que l'on veut (pour un gestionnaire de périphérique, toujours). Le champ dol_SegList contient la liste de segments du gestionnaire s'il a déjà été chargé. C'est le résultat de LoadSeg() qui servira à libérer la mémoire en cas de mort du gestionnaire. dol_Name contient (BSTR) le nom du gestionnaire et il reste le champ dol_GlobVec.

Ce fameux GlobVec est une réminiscence du BCPL, langage étrange s'il en est. Pour nous, il faut toujours mettre sa valeur à -1, ou éventuellement à -2 (depuis le Kickstart 2.0). La différence entre les deux se situe au niveau du verrouillage de la liste des DosLists pendant l'initialisation du gestionnaire: avec -1, la liste est totalement verrouillée et aucun accès n'est permis, ce qui peut poser des problèmes de blocage si le gestionnaire a besoin d'accéder à un autre gestionnaire pendant son initialisation. Avec -2, la liste est juste verrouillée en lecture seule, et de telles opérations deviennent possibles. Tout ceci se range dans la catégorie "haute sorcellerie".

Le message de démarrage

Donc, lorsqu'il est chargé depuis le disque, le programme du gestionnaire commence son exécution comme un quelconque programme. Pour savoir ce que le DOS compte faire de lui, il doit attendre et lire le message de démarrage spécial qui lui est envoyé à son port pr_MsgPort. Il s'agit d'un DosPacket, dont le contenu est le suivant:

dp_Arg1 contient le nom du périphérique tel qu'il a été invoqué, dp_Arg2 le contenu du champ dol_Startup de la structure DosList et dp_Arg3 un pointeur BCPL sur la structure DosList. Le gestionnaire doit alors procéder à toutes les initialisations nécessaires. Il peut également créer un nouveau processus (cas du gestionnaire de console). Quoiqu'il en soit, il doit, soit mettre dans le champ dol_Task son ProcessID, soit laisser ce champ à zéro et fournir un pointeur sur un autre port de message dans le champ dp_Arg4 du message de démarrage.

Si toute l'initialisation se passe bien, il faut répondre au paquet avec DOSTRUE en dp_Res1. Sinon, c'est DOSFALSE en dp_Res1 et le code d'erreur en dp_Res2, et il faut quitter. Si tout se passe bien, il n'y a plus qu'à attendre l'arrivée de nouveaux DosPackets et à les traiter.

Ce sera l'objet le mois prochain de la dernière partie de cette série d'articles, avec (enfin) l'écriture d'un vrai gestionnaire de périphérique. Bon courage. ■

COURRIER LIGHT DES LECTEURS

par Alain Bourgery

Tarte !

Merci mes chers voisins d'avoir vengé notre monde en entartant l'honni de tous... J'espère que Bruce pourra insérer dans cette page la photo de cette magnifique action accomplie par nos voisins d'outre-Quiévrain (pour les incultes, il s'agit de la Belgique). Vous avez été plusieurs à nous faire remarquer que l'A5000 avec son connecteur universel, ressemblait cruellement au vieux projet Walker, mais que le bus AGP des derniers-nés PC atteint facilement les 66Mo/s.

Espérons qu'il n'y aura pas de cinémomètre pour nous contrôler puisque nous allons dépasser le 110 bientôt...

Et si je déménage ?

Monsieur,

[...] Le Courrier des lecteurs, qui occupait jadis quatre pages, a été réduit ; en revanche, il devrait être mis en fin de journal, ainsi que mis en valeur -par exemple de par l'usage d'image de fond ou de cadre pour le titre-, et allongé de la place assignée à son introduction. [...] Je me permets, de plus, de poser une question : en installant un disque dur dans Overdrive 520Mo pour A1200 dans une tour, serai-je obligé de le formater ? [...] mon très humble, très obéissant et très fidèle serviteur.

Josef SCHOVANEC
(94 Alfortville)

AB : Que ce soit dans une tour, dans une villa de plain pied ou un château en Espagne, point n'est besoin de formater un disque après l'avoir changé de lieu - voire de machine. Pour ce qui est de mon intro, si elle avait un espace réservé, il est vrai que je serais plus sûr qu'elle puisse passer (je ne vous parlerai pas du nombre incalculable d'intro coupées, tronçonnées, décapitées, dépossédées de leur sens littéraire intrinsèque... Merci donc de me soutenir face à mon rédacteur...

Spirituel !

Cher Amiga News,

Je me suis amusé à tirer les cartes pour connaître l'avenir de l'Amiga car la maison mère est plutôt silencieuse. J'ai lu dans les cartes les choses suivantes: il y a des indécisions, il va y avoir des bouleversements, la passivité apparente cache quelque chose d'important qui est en train de se préparer. La meilleure voie pour l'Amiga est la coopération, donc la politique des licences, et les cartes mères fabriquées par d'autres sociétés, c'est la bonne voie - grande productivité, mais le temps travaille pour l'Amiga. Projet en voie de réalisation. Bonne politique d'importance. Voilà, dans six mois, je vais tirer à nouveau les cartes et nous verrons bien si je me suis trompé. En tous cas, les cartes ne mentent jamais. [...] Un amigaïste passionné.

Patrick POIRIER
(03 Varennes)

AB : Depuis les nombreux numéros dans lesquels j'ai tenu le Courrier des lecteurs, c'est la première fois qu'on tire les cartes pour moi... J'attends avec impatience qu'on me donne le biorythme de l'Amiga et de Gateway, afin de trouver les jours favorables aux deux parties...

Difficile cohabitation (Putain ! Deux ans !) S.O.S. S.O.S. S.O.S.

J'ai deux disques durs partagés en 10 partitions dont 350Mo sur le disque esclave pour LINUX. Le maître est un Fujitsu MPA 3017AT de 1,7Go (8 partitions) et l'esclave est un Quantum Lightning 730A de 700Mo (2 partitions). Tout cela marche très bien ! Mon problème est que je voudrais installer un lecteur de cédéroms (Mitsumi FX 140 x8) et un disque dur Conner CFS 210A de 210Mo que je voudrais réserver exclusivement à UNIX. Quelle configuration choisir? Merci d'avance.

Jean-Claude PERROTTET
(54 Villerupt)

AB : En conservant le plus gros disque en maître sur le premier contrôleur, ce qui est toujours une bonne solution dans les configurations à disque multiples, et sachant que le lecteur de cédéroms est toujours mieux en esclave qu'en maître, je vous conseille de placer le Quantum en second maître, et le Conner en esclave (du premier contrôleur, de préférence). Dans les logiciels que vous possédez en version enregistrée, je vous conseille d'installer IdeFix en premier (de par sa fonction, il doit être le premier), puis AsimCDFS. Il faut alors faire des essais avec les deux différents CD0:, afin de savoir lequel est le plus fiable (rapidité, compatibilité avec les CD PC, Mac, audio). Bon courage...

Et qu'c'est lent

[...] J'ai installé un lecteur de cédéroms X24 de marque LG avec le software Atapi PNPlay, il fonctionne à merveille, mais sysinfo ne me donne que +/- 1,5Mo/s, or il devrait faire au moins 3Mo/s ? Merci encore.

PS : Je suis le lecteur anonyme du n°100 d'Amiga News (Multiuser.library, disque dur bruyant, ...). Vous serait-il possible de publier mes coordonnées, on me contactera peut-être pour la ROM Macinstosh.

Lee_loo@hotmail.com, Alexandre Esquenet, 90, rue de beloeil, 7332 Sirault, Belgique

AB : Attention, la vitesse de lecture d'un lecteur de cédéroms est indiquée par rapport aux premiers lecteurs (qui lisaient à 150ko/s), mais elle est surtout la vitesse MAXIMALE que le lecteur peut atteindre : un 24X lit AU MIEUX à 3,5Mo/s sur quelques millimètres de cédérom. De plus, Sysinfo est un 'vieux' programme et il réagit parfois bizarrement...

Recherche pilote désespérément...

Je suis complètement désespéré, cela fait bientôt 6 mois que je recherche sur le net le pilote d'imprimante permettant d'utiliser une imprimante HP Desjet, et non Deskwriter, sur mon émulation Mac via le port parallèle. Dans la documentation de shapeshifter, l'auteur nous dit qu'un utilitaire nommé HPDJ 3.0 permet d'utiliser des imprimantes HP Deskjet et Laserjet sur Mac. Après de nombreuses investigations sur les différents sites internet d'émulations Mac, je n'arrive toujours pas à mettre la main dessus. Si quelqu'un dispose de cet utilitaire, qu'il n'hésite pas à me contacter par E-Mail, téléphone, TAM-TAM, Fax ou signaux de fumée...

Deuxième point, toujours au sujet de Shapeshifter, à chaque fois que je lance un logiciel un peu lourd (PhotoShop, Bryce, Poser, Excel,...), un message d'erreur apparaît ou, au pire, cela fait planter le système. Ces problèmes surviennent après de nombreuses manipulations, car après formatage et réinstallation du système sur la partition Mac, je suis tranquille pendant 2 mois environ. Si le problème est connu de quelqu'un, qu'il me contacte.

Merci
Johann GUINEBERT
cipm@club-internet.fr

Nostalgie

Salut Amiga News! Je viens d'acheter pour la première fois votre journal car je viens de débuter dans le monde de l'Amiga. Ou plutôt redébuter. Je m'explique: il y a quelques 6 ou 7 ans de cela, j'avais un Amiga (500 avec 1Mo de mémoire, la bête!). Grand fan que j'en étais avec quelques amis, la passion a duré quelques bonnes années, passant des nuits entières à dessiner sur DPaint4 ou à construire un morceau grâce à ProTracker. Et puis, la vie en a voulu autrement. Et comme il se passe exactement sur les marchés financiers de la bourse de Paris, l'un de nous a vendu le sien, provoquant l'explosion de la bulle Amiga au sein de notre groupe, entraînant la vente successive de tous les Amiga de mon quartier, y compris le mien. Mais voilà, la vie nous réserve quelques surprises et je suis tombé dans un magasin genre Cash Converters (vous savez, les guignolos qui rachètent à un bon prix divisé par 10 ce qu'ils vont revendre à un prix acceptable cette fois-ci multiplié par 10), sur un Amiga 600. Et là les souvenirs de mes longues soirées d'hiver à se prendre la tête sur tous les utilitaires du monde à 10f pièce maximum, ressurgissent comme une flambée savoyarde après une bonne journée de ski. Tentant de reprendre mes esprits, je demande le prix. Je sais, l'Amiga 600 semble aux yeux de beaucoup une grosse daube en boîte. Mais comment pouvais-je résister au retour en force de mon adolescence sexuellement mouvementée, pour seulement 200 balles, avec quelques disquettes, des manettes et une garantie de 2 mois ? Voilà donc la longue histoire

de mon retour dans le monde de l'Amiga. Mais en achetant votre journal, une panique m'envahit soudain! M'attendant à ne trouver dans votre journal que quelques nostalgiques en manque de choucroute, revisitant sans ras-le-bol les mêmes softs qu'au temps jadis sur la même bécane que l'année où le feu a gelé, je me suis trouvé bête. Il semblerait donc que l'Amiga ne soit plus tout à fait le même que celui que j'ai laissé. Je lis avec stupeur que tel Amiga boosté avec ceci ou cela tourne à 200MHz, avec une mémoire de 32Mo et un disque dur de 2.1Go... Mon Dieu, j'ai la tête qui tourne! Donc, problème: je n'y comprends plus rien, un peu comme quelqu'un qui se retrouverait dans une soirée où tout le monde parle des derniers rebondissements des épisodes des feux de l'amour, alors que vous n'avez vu que deux ou trois épisodes, il y a 4 ou 5 ans de cela. Je ne peux dire si votre journal est "super" ou "génial", ni même apporter la moindre critique étant donné que je suis Largué TOTAL. Mais je garde quand même une grande curiosité et espère un jour (après avoir lu 50 fois le journal et pris des notes dessus) m'y retrouver un peu. Peut-être pas devenir le pro de la configuration optimale Amiga, je n'en aurais nullement l'utilité (je recommence déjà juste à m'éclater en redécouvrant les moult possibilités de Deluxe Paint 4, alors voyez le genre!), mais parvenir à quelque chose où je puisse déjà bien m'amuser et (pourquoi pas) travailler. J'aurais donc quelques questions qui (si vous voulez me répondre, c'est-à-dire si vous n'en avez pas déjà marre de mes histoires) me seraient fort utiles.

La première : je commence à comprendre les différences qu'il y a entre un A600 et un A1200. Mais des zones d'ombre persistent.

- Qu'est-ce exactement que le mode AGA ? L'A600 le possède-t-il ?

- Peut-on alors transformer un A600 en A1200 grâce à une carte ou je ne sais quoi? Si l'A600 doit définitivement rester un A600, que peut-on en faire ? Quelles pourraient être ses configurations possibles, si tant est que l'on puisse en faire quelque chose ? Au sujet justement de "que peut-on ajouter sur l'A600", voici quelques questions précises :

- Existe-t-il une ou des cartes accélératrices pour l'A600? Des cartes graphiques?

- Etant compositeur amateur, existe-t-il des "cartes SON" pour l'A600? Susceptibles au moins de multiplier par 2 le nombre de pistes (passer de 4 à 8 pistes, je n'en demande pas plus!) ?

- Peut-on facilement brancher un disque dur sur l'A600 ?

- Peut-on AU MOINS y rajouter de la mémoire ? Comment ? Peut-on utiliser des barrettes SIMM 8 ou 32 bits disponibles pour PC ?

- Enfin (promis, j'arrête là), où se procurer les softs du domaine public ? Existe-t-il un équivalent aussi performant que Word sur A600 ?

Voilà, j'ai fini. Je sais, ça fait beaucoup, vous n'êtes pas obligé de répondre à tout, je ne vous en voudrai pas pour cela. Mais je suis tellement paumé!. De plus, je tiens déjà à remercier celui qui aura le courage de me répondre. Sur ce, je vous laisse tranquille. En espérant recevoir bientôt une réponse, je vous souhaite de réussir vos projets de révolution post Amigaïste, contre la dictature de MicroSoft. A ciao, amicalement, Jeff.

(P.S. : Attention à celui qui me répond que le meilleur moyen d'accélérer un A600, c'est de le lancer à grande vitesse de la fenêtre d'un TGV. Gare à lui!)

jean-francois.bas@grenoble.iufm.fr

AB : J'avais évidemment pensé à cette solution, mais plutôt par un hublot de la navette... Le mode AGA est un mode graphique qui n'est disponible que sur les A1200 & A4000 (ou mieux...), car il nécessite une puce graphique (le chipset AGA). On ne peut pas transformer un A600 en A1200 (économiquement, ce n'était et n'est toujours pas rentable). Le 600 est un ordinateur à part entière : on peut l'utiliser pour apprendre les bases de l'informatique, imprimer du courrier, ... C'est un Amiga 500 au kickstart plus jeune et à la taille fine, vous devez vous souvenir de ce que vous pouviez faire avec feu votre 500... Il existait des cartes accélératrices pour A600, mais je ne pense pas qu'on puisse encore en trouver une neuve. Il y a eu des cartes de numérisation et des cartes sonores pour A600, mais même remarque que précédemment. Le branchement d'un disque dur dans un A600 est aisé : il y a un contrôleur IDE intégré, et on peut caser un disque dur 2"5 en interne ou un plus gros en externe. Pour augmenter sa mémoire, deux solutions : une carte de mémoire à placer sous la trappe ventrale, ou une carte PCMCIA (sur le connecteur latéral gauche). Il est impossible d'utiliser les barrettes SIMM ou EDO des PC. Les logiciels du domaine public se trouvent... surtout sur internet, mais pour un traitement de texte raisonnable, il vaut mieux taper dans des WordWorth ou autres Final Copy.

DeltaGraph'X

4 rue des Iris - 91180 St. Germain les Arpajon

Contactez-nous au

01.60.84.16.14 (Tél./Fax)

ou sur Internet :

www.deltagraphx.com - dgx@deltagraphx.com

Mars 1998

CARTES TURBO

Blizzard 1230	n'est plus fabriqué
Blizzard 1260	3120 F
Copro 50 Mhz	425 F
Controleur FSCSI 1230	570 F
Cyberstorm MK3	4890 F
Blizz 2604 180Mhz socle	5570 F
Blizz 2604 180Mhz 68040	5990 F
Blizz 2604 180Mhz 68060	7920 F
Blizz 2604 200Mhz socle	6570 F
Blizz 2604 200Mhz 68040	6980 F
Blizz 2604 200Mhz 68060	8910 F
Blizz 603e 160Mhz socle	2820 F
Blizz 603e 160Mhz 68030	3200 F
Blizz 603e 200Mhz socle	3750 F
Blizz 603e 200Mhz 68030	4140 F
Blizz 603e 250Mhz socle	4430 F
Blizz 603e 250Mhz 68030	4820 F
Blizz 603+160Mhz socle	2820 F
Blizz 603+160Mhz 68040	3230 F
Blizz 603+160Mhz 68060	5160 F
Blizz 603+200Mhz socle	3750 F
Blizz 603+200Mhz 68040	4170 F
Blizz 603+200Mhz 68060	6100 F
Blizz 603+250Mhz socle	4430 F
Blizz 603+250Mhz 68040	4850 F
Blizz 603+250Mhz 68060	6780 F
Cyberstorm 180Mhz socle	5320 F
Cyberstorm 180Mhz 68040	5730 F
Cyberstorm 180Mhz 68060	7660 F
Cyberstorm 200Mhz socle	6330 F
Cyberstorm 200Mhz 68040	6750 F
Cyberstorm 200Mhz 68060	8680 F

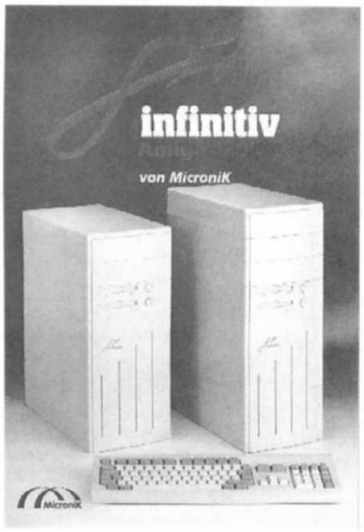
DISQUES DURS

Disque dur IDE 1.6 Go	1095 F
Disque dur IDE 2.1 Go	1200 F
Disque dur IDE 3.2 Go	1450 F
Disque dur IDE 4.3 Go	1960 F
Disque dur IDE 6.4 Go	2350 F
Disques dur SCSI 2.1 Go	1420 F
Disques dur SCSI 4 Go	2230 F
Disques dur SCSI 6.4 Go	3650 F
Disques dur SCSI 9 Go	6030 F
Disques dur SCSI 18 Go	14740 F

HARDWARE

Ariane Ethernet	2080 F
Adaptateur SVGA/RGB	100 F
Connecteurs SCSI à sertir	N.C.
Connecteurs IDE à sertir	N.C.
Graveur CD CDD2600	3030 F
Idemux 4xIDE	50 F
Lecteur CD 24x IDE	500 F
Lecteur CD 24x SCSI	900 F
Liana	200 F
Nappe 2.5 / 3.5 / 3.5	110 F
Nappe 2.5 / 3.5	70 F
Prelude	1890 F
Pro TV	990 F
Rack/Tiroir amovible IDE	100 F
Rack/Tiroir amovible SCSI	100 F
Rom 3.1 A1200	350 F
Rom 3.1 A3000	350 F
Scandoubler 1200 externe	1250 F
Scandoubler 1200 interne	999 F
Scandoubler 4000 interne	1450 F
Scanner Paragon 800 SP	2050 F
Souris Wizard 560 dpi	150 F
Souris PC	70 F
Vidi 24 RT Pro	2680 F

AMIGA TOWERS



Infinitiv A1200	1290 F
Infinitiv A1300	4250 F
Infinitiv A1400	5520 F
Infinitiv A1500	7230 F
Adaptateur PCMCIA	255 F
Clavier Windows	100 F
Interface clavier PC	450 F
Alimentation Infinitiv	450 F
Towerhawk RBM 1200	1820 F
Towerhawk RBM 4000	2930 F
Zorro2 Micronik	1695 F
Zorro3 Micronik	4100 F
Zorro2 RBM	1150 F

Cartes Graphiques

Cybervision 64 3D	1400 F
Cybervision 64 scandoubler	570 F
Picasso IV	2790 F

LOGICIELS

Adorage 2.5	390 F
Adorage Premium FX	100 F
Animage Composer	300 F
AsimCDFS	410 F
Clarissa	500 F
Cocktel visiotel	290 F
Imagine 5	450 F
Mainactor broadcast	1100 F
Monument Designer V3	1490 F
OCR reconn. de caractères	550 F
Pagestream 3.2	590 F
Personal Paint 6.4 vf	20 F
Quarterback Deluxe	400 F
Scala MM400	1300 F
Scanquix	690 F
Trapfax	430 F
TurboPrint V6 VF	590 F
X DVE 3.0	1295 F

Nous intégrons des configurations spécifiques à votre demande sur Amiga / PC / Mac. Nous livrons des stations vidéo-graphiques clés en mains (montage vidéo non linéaire, stations graphiques 3D).

Livraisons par UPS 24/48 h 120 F

Prix et photos non contractuels

CLUBS

02 Ultr'Amiga, 37 Impasse Paul Langevin, 02430 Gauchy. Tél 03 23 64 40 18, FAX 03.23.64.12 21
06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
06 ASOA audiovisuel, montage sur Draco, infographie sur Amiga Tél 06 68 60 70 82
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane 124 av de la Libération, 17220 Croix-Chapeau. Tél 05 46 01 94 77 (après 17h)
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 Triple A, association dont le but est de supporter l'Amiga en France et plus principalement en Drome-Ardèche. Pouvons répondre à toutes les questions. Cotisation 100F. Lotissement Les Aurores, 26800 Portes-les-Valence. Tél 04 75 57 74 36. Email davyd.rey@wanadoo.fr, triplea@mygale.org
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste) , 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga Club de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 14 12 60 45 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 -
Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whien, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49, email buggs@chez.com
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association Over AGA, 2 rue du Tram, 54230 Chavigny. Tél 03 83 47 63 19. Email overaga@id-net.fr, www.id-net.fr/~overaga
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrguemines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso.hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)
Amiga Club Bruxelles. Tél +32.2.332.44.20, GSM +32 75 248 948, email: frederic.merchiers.@ping.be

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza - Apdo. 246, 50080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros.....360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).....365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro.....**
(Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date | | | | |

Date..... **Signature.....**

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

OFFRE D'EMPLOI:

Atkom recrute un analyste programmeur sur Amiga langage c/ arexx/ infochannel programmation systèmes poste basé à Draguignan (83) temps plein Tél: 04 94 50 98 50 - fax: 04 94 50 98 59 poste à pouvoir immédiatement.

CHERCHE:

Upgrade ou version complète de Scala mm400 si possible en français - Tél(Suisse) 021 8010616 (répondeur) ou yvans@copus-ch.

Carte accélératrice 040 ou 060 pour 2000 et 3000 - graveur cd-rom scsi interne - cd-rom vierges - lecteur cd-rom scsi interne x4 ou supérieur - logiciel gravure cd-rom amiga-jaz interne - échange possible avec matériel dans annonce de vente - faire offre le soir à Philippe - Tél:06 11 87 19 68 (dépt24).

Passionné(e)s de l'Amiga pour réaliser un fanzine: dessinateur/illustrateur - web-surfer et rédacteurs qualités requises: dynamique sérieux et prêts à s'investir sur une longue durée habiter dans le dépt 44 est un plus - Senay jérome 8 rue chaptal 44100 nantes.

Etudiant cherche à bas prix carte blizzard 1230- 1240 ou 1260 controleur scsi-2 pour blizzard écran 1438 ou 1538 et lecteur cd-rom externe scsi ou boitier scsi seul - Tél: 03 80 67 55 79 (dépt21).

ACHETE:

Licences de Lightware 3d de newtek - version récente préférée 3 - 4 ou 5 - Tél Olivier: 01 60 63 86 39 (dépt 77).

VENDS:

Amiga 2000 rom 2.1 ram 2Mo DD80 Mo DataFlyer+écran 1084 S (avec entrée vidéo)+imprimante Mannesman MT 80+documentations : le tout 2500F à débattre - Tél: après 19h au 02 33 83 74 03 (dépt61).

Carte accélératrice 030/28MHZ + 4Mo emballage d'origine+disk test: 700F - Tél: 02 41 76 04 17 HR (dépt 49).

A1200 + Mtec 68030 + 8Mo + DD Quantum 540Mo + moniteur 1085S + lecteur cd 4x + 2 joysticks + jeux + nombreuses diskettes + nombreux magazines: prix 3600F - Tél: 02 47 53 75 05 (dépt 37).

Amiga 2000 dd 170Mo ram 6Mo avec carte graphique/digit/YC VD2001 moniteur 1084s Trackball imprimante logiciels titrages: 2000F - Tél: 01 30 55 59 64 (dépt 78).

Carte accélératrice Cyberstorm 060 mk1 + module scsi (avec rom cybscsi device v8-5): 2500F - Tél dder Jérôme 01 45 89 87 43 (répondeur) (déprt 75).

A2000/3000/4000 - Rétina Z2 4Mo Vlab Z2 TVPaint 2-0 le tout: 2400F + port (ou 1000F à l'unité)- Idéal vidéo amateur ou semi-pro: Tél Didier 05 56 69 72 34 (dépt 33) E-mél: didier-geffard@wanadoo-fr.

Amiga 4000/30 1xhd int scsi 365 Mo +1 hd extractible 80 Mo 2x lecteurs 3"1/2 - moniteur multisynch eizo (19000F neuf) + nbx logiciels vidéo+jeux bradé: 7000F - Msp 2000 satv genlock pro transcodeur pal-sécam correct vidéo et couleur incrustateur pour pc amiga mac(19800 neuf): 11000F - Vidéo pilot V330 pc et amiga tout format vidéo tout time code + commande IR - module GPI et audio-script (13000F neuf): 3600F matériel en carton origine avec notice et accessoires excel état: Tél 04 50 26 12 78 (dépt 74).

A3000T (18Mo ram - cd-rom scsi x2 - écran 1960 - dd 100Mo et 1Go) + A2000B avec 2 écran 1083S pour en faire un: 700F à débattre - faire offre pour le 3000 le soir à Philippe Tél: 06 11 87 19 68 (dépt 24).

Ecran 19 pouces Hitachi (prise bnc) - carte passerelle Vortex 486slc25 (avec lecteur disquete pc et contrôleur dd) - streamer Tanberg scsi avec 8 bandes - tour 4 périphériques scsi - aminet set 1 et 5 à 15 avec index papier: faire offre le soir à Philippe Tél: 06 11 87 19 68 (dépt 24).

Genlock vidtech amiga s-vhs composite incrustation, volets titrage: 1700F

camescope canon ex2 hi-8 objectif interchangeable sortie entrer video timecode: 14900F - central commutation télévision/vcr/auxiliaire: 1200F - fax sharp f0276 thermique tél/fax/répondeur: 900F - terminal num érique absat sans abonnement multisatélite: 1700F - Tél 03 81 95 37 63 (dépt25).

Amiga 4000/030 2mo Ram mém simms 16mo dd 240mo dd 1go quantum carte SCSI2 (DKB) - lecteur 3"1/2 wb 3.0 logiciels: Dpaint V- Scala mm 400- Dss3+Dss8 - asimCDFS- brilliance périphériques externes: cdrom apple 300 scsi (4x)- vidi 24 rt pro- g-lock (gvp)- moniteur 1084s (commodore) excellent état l'ensemble: 10000F à débattre - Tél/Fax:01 64 41 85 55 (dépt 77).

Amiga 600 + ext 1m avec horloge + moniteur + divers: 500F - Amiga 1200 + moniteur + divers: 1000F - Tél: 06 60 31 64 28 (dépt 92 et 76).

A1200 - tower tbd - 68030 + copro 33mhz 18mo - dd 170mo - cd x8 - 1083s disk - revues - imagine - v3 dpaint: 4500F à déb - Tél 05 45 94 44 33 (dépt16).

A2000 rom2.0=850F - imp jet d'encre cannon bj20+ chargeur 50 feuilles = 750F - 4mo 32bit gvp 60ns = 150F - 4mo 32bit = 120F - A2000 5mo dd100mo wb2.1= 1390F - A1200 2mo wb3.0 = 1390F - dd517mo 3.5 = 790F - dd400mo 3.5 = 640F -

mon 1085s=590F - blitz user magazine num 5 à10=15F la disquette - ajouter frais de port: contacter Jean-Michel tél: 05 63 75 77 77 HR (dépt81).

Interfaces midi triple play plus - 48 canaux - 1in - 1 thru - 6 out avec controle de flux + install + cordons: 1000F port compris - Daniel tél: 01 43 39 26 51 (dépt 94).

A1200 68030/28 mhtz - dd340 mo - ecran 1085s - cd x2 - alim 175watt - logiciels jeux cd le tout: 2000F à débattre - A1200 dd210 mo ecran 1085s logiciels jeux: 1500F à débattre - tél: 04 90 60 29 59 (dépt 84).

A2000b rev 6.2 =800F - A1200 =1500F - picasso II =900F - rom 3.1+05 pour A2000 A500= 300F - carte acceleratrice blizzard 2060= 3000F - A3640 040 à 25 mhz pour A4000 =1000F - interface scsi gvp 4008+guru rom+6mo =700F - 1084 =500F - squirrel =400F - dd650mo =600F - Tél: 03 86 80 90 87 (dépt89).

A4000 1030+ 68882 +18mo+dd 600mo+ buster 11+ jeux+ utils +adpro+ imagefx+ morphplus+ cinemorph+ hollywood fx+ force+ imagine 4.0+ photogenics+ mainactorbroacast +dss+ personnal paint+ brillance+ interchange+ word-worth+ final copy+ aladdin+ lightwave+ vistapro+ real 3d+ calligari24+ shape shifter+ scala mm 400 - Tél: 03 20 40 23 79 (dépt59).

Cybervision 64/3d =1200F - scandoubler =400F - adaptvideo A1200 =250F - zIII micronik =2300F - matériels précédents garanties 6 mois - gvp1230 4mo =600F - gts30 incrustateur =500F - écran1084 =600F - éric david - Tél: 03 44 73 29 82 - 18h- ou eparache@pcmedia.fr (dép t60).

ASOA audio visuel vend ordinateur Amiga 4000/040 + 1dd ide 120mo + 1dd scsi 1giga + ram 16mo + 8mo ram sur carte scsi A4008 +iv24 complet + scala mm400 + dpaint + autres logiciels + moniteur 14 pouces- le tout: 8000F - Tél: 04 93 61 40 76 mr Rieux (dépt06).

VLAB motion 1-3 (dernière version) avec docs et movieshop 4-2: 3500F - une taccata v-1-3: 2000F - ainsi que 2x16mo edo 60ns: 500F - un écran 17" pitch 0-25 1280x1024: 3000F - un 15" cromaclear smile pitch 0-25: 1500F - Tél: 01 47 66 71 00 (dépt75).

Amiga 1200 + dd 170mo + moniteur 1085s: 2500F - logiciels: 1000F - genlock satv-gst40ayc : 1500F - + digital vidéo xv-t500: 1000F - Tél 04 68 65 82 92 (dépt11).

Pour Amiga 2000: carte gvp combo (68030 à 25 mhz + coprocesseur math + extension mémoire + controlleur scsi) équipée de 1+4mo de ram gvp et d'une guru rom version 6 le tout livré avec notices et emballage d'origine: 1200F - Tél 02 97 02 93 88 le soir 20h à 22h et le weekend (dépt56).

Carte archos avidéo 24bits + tvpaint avidéo (avec dongle) + opera (anim): faire offre - msp 800 de satv/tbc-genlock incrustateur amiga/pc - gel d'image transcodeur - correcteur vidéo (bls/rgb) multistandards (rgbs-yuv- s-vhs- composite pal sécam: 6000F - Tél: 0561 270 620 après 19h (dpét 31).

Votre spécialiste Amiga

06 P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

31 INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 . compatible PC
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore . Apple. HP. STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne 31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

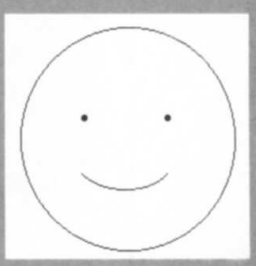
46 Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac
hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57 ACM Productions
8 rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél./ FAX 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/PC
Solutions de montage vidéo pour le particulier et le professionnel sur AMIGA ou PC
Equipement pour TV LOCALE
Démonstration sur R.D.V.

59 Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
51 Av Ste Cécile 59130 Lombersart - Tel: 03.20.93.96.92

CH Software & Hardware AMIGA®
RELEC
Village du Levant 2B CH 1530 PAYERNE - Suisse
Tél. +26 660 02 82 Fax. +26 660 02 83
www:http://Relec.ch/relec Email:Relec@com.mcnet.ch
Topolino
CONNECTEZ UNE SOURIS PC A VOTRE AMIGA
Fonctionne à 100% dès le boot et avec les jeux
Demandez-le à votre revendeur ou chez Relec!
AMIGAlement votre ! :-)

AGMO
La 3D et la Vidéo sur Amiga
"LA BOUTIQUE LIGHTWAVE"
DRACO & CASABLANCA
ALADDIN 4D, CINEMA 4D, GENLOCK, DD, WORLD CS, X-DVE, IMAGE FX, CD, etc...
IMPORT DIRECT USA
SHOW-ROOM sur RV
PARIS Tél. 01.45.270.453



CDCat: cataloguer un CD en deux minutes

Voilà quelques mois, je vous présentais FDB pour cataloguer vos CDs et disques durs. Peu de temps après, je découvrais CDCat (à l'époque la version 0.92) qui, dans sa documentation, se vantait d'être LE système de catalogage de disques révolutionnaire sur Amiga

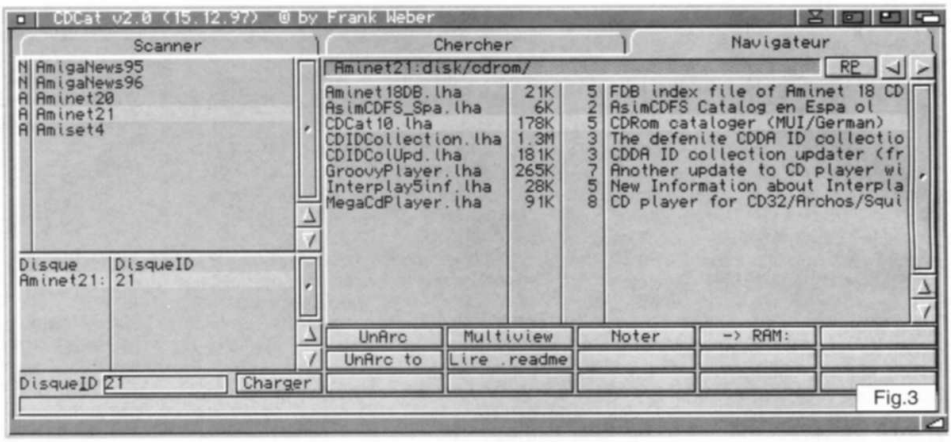


Fig.3

CDCat est en fait la suite logique de *DArc*, un des premier shareware de Frank Weber, qui permet également le cataloguage de disques ou disquettes. CDCat est un tout nouveau concept, écrit en Amiga E, qui a grandement évolué depuis DArc. De plus, CDCat s'est vu doter d'une interface MUI. La fonction de cataloguage de CDs a particulièrement été retravaillée pour y inclure le nouveau mode de scan Aminet.

Les catalogues pourront ensuite être utilisés pour faire des recherches de fichiers ou être lus sous forme de liste avec la fonction de navigation, un peu à la manière de Dopus ou RO, à la seule différence près que vous n'aurez pas besoin d'avoir inséré le volume pour le lire.

Depuis peu avant Noël, la version 2.0 de CDCat est disponible sur Aminet (disk/cdrom/CDCat20.lha) et une des grandes nouveautés de cette version 2.0 est la localisation.

L'archive

Dans l'archive se trouve en plus de CDCat,

- deux utilitaires:

-*RegiTool*, un utilitaire pour faciliter l'enregistrement de CDCat.

-*DArc_converter*, pour convertir les bases créées avec DArc en catalogues pour CDCat.

- la documentation au format *Amigaguide* (anglais, allemand et français)
- les scripts d'installations (6 langues disponibles pour l'instant, dont le français)

L'installation

La procédure d'installation se déroule sans problème, tout en français, grâce au script fourni et à l'Installer d'Amiga International.

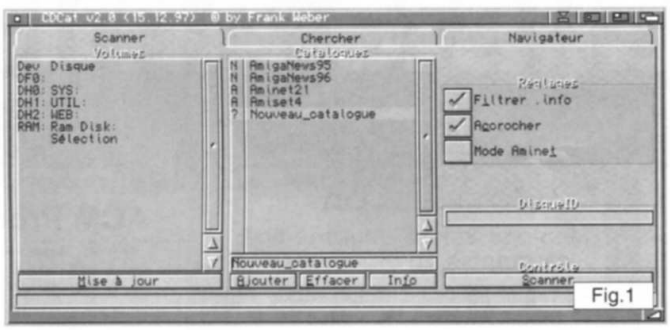


Fig.1

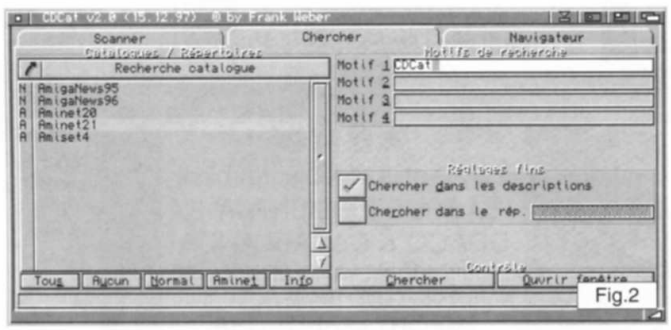


Fig.2

Le programme

CDCat ouvre une fenêtre MUI contenant trois cartes:

- **Scanner:** pour cataloguer un CD ou n'importe quel autre volume (voir fig.1).

Il y a deux méthodes pour scanner les CDs ou volumes:

1. **Mode Normal**: Les répertoires et les fichiers sont scannés les uns après les autres et stockés dans un catalogue.
2. **Mode Aminet**: CDCat utilise les fichiers INDEX sur les CDs Aminet et les convertit en catalogue Aminet. Cette méthode réduit considérablement les temps de scan et permet de stocker des informations supplémentaires comme la taille , l'âge et la description de l'archive.

Chaque catalogue peut aussi contenir plusieurs volumes. Pratique pour les Set Aminet, une collection de disquettes ou tout simplement pour faire un catalogue pour toutes les partitions de son disque dur. De plus, chaque catalogue peut-être automatiquement compacté avec XPK.

- **Chercher:** Sur cette page (voir fig.2), vous pouvez effectuer des recherches de fichiers dans un ou plusieurs catalogues. Mais, il est aussi possible de rechercher directement dans des volumes (disques durs, répertoires, etc.) sans catalogue. Jusqu'à quatre motifs différents peuvent être recherchés à la fois.

- **Navigateur:** Avec la fonction de navigation (voir fig.3), vous pouvez afficher le contenu des volumes catalogués sous forme d'arbre, comme dans un utilitaire du style DOpus. Il est alors possible d'agir directement sur les fichiers, grâce aux 15 boutons librement configurables, comme décompacter une archive, voir une image ou lire un texte.

La configuration

Le programme de préférences principal (fig.4) a hérité du même look, une fenêtre avec trois cartes. C'est ici que vous effectuez tous les réglages nécessaires au bon fonctionnement du programme, ainsi que la méthode et l'efficacité du compactage.

Le programme de configuration des boutons (fig.5), vous permet de régler les actions à effectuer sur les fichiers.

L'usage

Une fois installé, tout a été prévu pour que CDCat soit tout de suite prêt à fonctionner. Pas besoin de longue configuration. Grâce à MUI et au système de cartes, l'utilisation et la compréhension du

programme sont grandement facilitées. La prise en main se fait très rapidement, donc pas besoin de longues heures de lecture de la documentation.

Il s'avère extrêmement rapide. Trois à cinq secondes sont quand même nécessaires pour cataloguer un CD Aminet, et environ deux minutes (ex: CD AmigaNews96) pour un autre CD. Tout dépend, bien sûr, de la taille du CD et du nombre de tiroirs/fichiers.

La recherche n'a pas été laissée en reste, non plus, puisque qu'il a fallu à peine trois secondes à CDCat pour se retrouver dans le catalogue de l'Aminet21 (comptez 2 secondes supplémentaires pour le décompactage, si les catalogues sont compactés en XPK) et cela sur mon p'tit A4000 non boosté.

La navigation a encore gagné en rapidité depuis la version 1.2.

L'auteur ayant horreur des bubbles (bulles d'aide), ceux-ci sont donc inexistants (pour l'instant) dans la version 2.0, mais une fonction permet, en appuyant sur "Help", d'appeler automatiquement la page du guide correspondant à la fonction la plus en avant dans le programme.

Un petit tour rapide des possibilités pour être sûr que je n'ai rien oublié:

- catalogage de CDROMs, disques dur, disquettes DP etc.
- Mode ultra rapide de scan pour les CDs Aminet (3-5 sec.) permettant d'inclure également la taille de l'archive, l'âge et la description.
- Routines de recherche rapide (85% en assembleur!!)
- Possibilité de recherche directe (sans catalogue) sur les volumes et les répertoires. Pour retrouver rapidement un fichier perdu sur votre disque dur.
- Fonction de navigation permettant de voir le contenu d'un volume sans qu'il soit inséré dans un lecteur.
- 15 boutons librement configurables pouvant être utilisés pour décompacter les archives, lire les ".readme", voir des images, etc...
- Possibilité de recherche dans les descriptions Aminet.
- Liste mémorisable: vous pourrez sauvegarder (en permanence) les noms des fichiers recherchés, si par exemple vous n'avez pas le CD désiré dans un lecteur.
- Possibilité de compactage automatique des catalogues avec XPK, s'il est installé sur votre système.
- Vous pouvez spécifier plusieurs répertoires pour les recherches.
- Possibilité d'ajouter un DisqueID (nr d'identification) à chaque volume catalogué.

Conclusion

J'attendais avec impatience cette version 2.0 et sa localisation, pour enfin pouvoir vous présenter ce shareware. Il a, chez moi, entièrement remplacé FDB, puisqu'il est simple d'utilisation, pratique, efficace, et tout aussi rapide que FDB, sinon plus.

Je vous direz qu'une chose pour finir, ESSAYEZ-LE !

Pascal Chiozzi

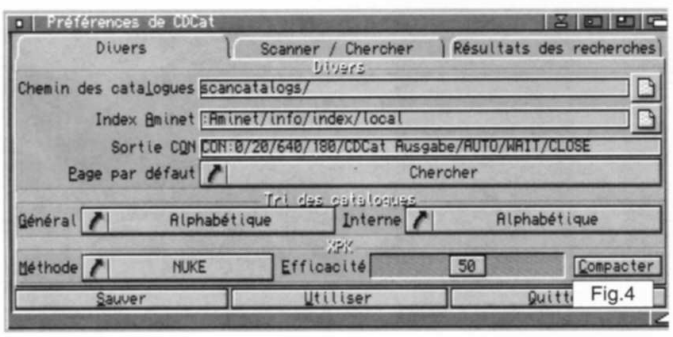


Fig.4

Fig.5

CDCat requiert pour son fonctionnement:

- OS 2.0 (2.1 pour la localisation), 2 Mo de RAM et un processeur 68020
- MUI 3.3 ou plus
- XPK, si vous voulez compacter vos catalogues automatiquement.

Infos:

Programme testé: CDCat v2.0

Statuts: Shareware 30DM ou 130FF

Auteur: Frank Weber

Age: 18 ans

Profession: Etudiant

Adresse: Schlizstraße 53, D-74076 Heilbronn

Email: fweber@ amiga-world. com

Source:Aminet: /disk/cdrom/ CDCat20.lha

SLD Informatique

Magasin au
140 route de Bischwiller
67300 Schiltigheim

03 88 62 20 94

VISA Allo Commande, par téléphone, règlement par carte bancaire.

powered by AMIGA

Tours et accessoires Micronik

Tour Micronik avec interface clavier	1 189,-
Coque Clavier AMIGA Mikronik + interface et cordon spirale	379,-
A1300(A1200+Tour+alim+Clavier)	3 389,-
A1400(Idem que A1300+Zorro II)	4 889,-
A1500(Idem que A1300+Zorro III)	6 389,-
Carte Zorro 2 (5 slots Zorro II, 2PC-ISA, 2PCI, slot video optionnel)	1 489,-
Carte Zorro 3 +scsi (5 slots Zorro II/III, 2PC-ISA, 2PCI, +slot video optionnel)	2 999,-
Lecteur Disquette HD interne 1200	569,-
Lecteur Disquette HD interne 2/4000	569,-
Lecteur Disquette HD Externe	609,-
Alim 200 Watt Interne Mikronik	429,-
Alim 1200 Externe Amiga	249,-
Top Case 5,25" Supplémentaire	289,-
Panier 3,5" Supplémentaire	79,-
Scandoubler Externe 1200 Micronik	879,-
ROM 3,1 A1200/4000	399,-
ROM 3,1 A500/2000/600	239,-

Cartes d'Extensions

A500 Viper 520-33 AT/CD+8MO	1 129,-
E-Matrix T-530-40+Controleur AT	1 379,-
A600 M-TEC 68030/40+4MO	969,-
Carte Son Delphina Lite	2 199,-
Technosound Turbo 2 Professional	669,-
Cybervision 64/3D 4 Mo	1 499,-
Cyberstorm Mark III 60/50 + SCSI	4 889,-
Terminaison UltraWscsi68 active	219,-
Adaptateur SCSI 68->50 interne	149,-
Nappe UltraWide SCSI 4 postes	369,-
Demandez notre Tarif PPC 1200	
Blizzard PPC 603e/250 pour 060	4 689,-
Blizzard PPC 603e/250 avec 060	7 089,-
Genlock Hama 292	1 369,-
Genlock Hama S 290 Selection 10,7/12 Amiga Magazine	2 469,-
Carte Ethernet PCMCIA 1200 BNC	1 479,-

Périphériques

Disque Dur IDE 3,5" 1,6 GO	1 189,-
Disque Dur IDE 3,5" 2,1 GO	1 389,-
Disque Dur IDE 3,5" 3,2 GO	1 559,-
Quadrupleur IDE 1200/4000	169,-
Quadrupleur IDE 1200 + Buffer	219,-
CD ROM SCSI 12X interne	859,-
CD ROM IDE 24X interne	669,-
IDEFIX 97pour CD/ATAPI	269,-
Nappes 2,5", 3,5" sur mesure, nous contacter	
Joystick Turbo Cruiser (microSwitch)	149,-
JoyPad CD32 Pro	199,-
JoyPad AM	79,-
Souris 300 DPI	169,-
Aminet 23 CD ROM	90,-
OnEscappee CD ROM	249,-
Myst (Anglais) CD ROM	349,-
Shadow of the 3rd Moon CD ROM	269,-

Extrait du notre catalogue général. Prix Modifiables sans préavis 03/98

Demandez notre catalogue logiciels de plus de 350 références

Scanner Couleur SCSI Artec AT6 + ScanQuix 3,8VF

Format A4
30 Bit / 1 Passe
600x300 DPI
OS 3.0 Minimum
Fonction Photocopie

2189,- F

Frais de Port:
Tour-Scanner 120 F, CD 20F, Logiciel 35 F, Souris 25 F, autre 70 F.
Votre Commande par courrier avec votre règlement par chèque ou carte bancaire à :

S.L. Diffusion - 6 rue d'Obernai 67300 Schiltigheim

XTRACE
Traitement d'images bitmap et vectorielles

Lorsque l'on doit concevoir un document (en PAO ou plus simplement pour faire un rapport de stage avec LaTeX), il arrive que l'on ait besoin de transformer des images bitmap en images vectorielles, ou de faire des transformations simples (mise à l'échelle, négatif) sans avoir pour cela besoin d'un logiciel très conséquent comme Art Effect. Ronny Schütz, sympathique programmeur allemand, a créé un logiciel capable de faire à la fois ces conversions et ces transformations : il s'agit de XTrace, disponible sur Aminet (shareware).

Présentation

La distribution de XTrace est répartie sur trois archives :

- une archive contenant l'exécutable, qui correspond à un CPU donné (avec ou sans FPU), par exemple XTrace_030882.lha pour un 030 avec FPU.
- une archive contenant la documentation, suivant la langue, par exemple XTrace_FreDoc.lha pour la documentation Française.
- une archive contenant les données du logiciel (filtres), XTrace_Main.lha.

L'installation est on ne peut plus simple, grâce à un script *Installer* très pratique. La documentation fournie est très complète, chacun des aspects du logiciel étant abondamment décrit.

XTrace est shareware, mais est totalement fonctionnel. Les seules limitations se situent au niveau du chargement des polices de caractères (taille imposée) et des images (ajout d'un motif 'DEMO' sur la totalité de l'image).

Conversion d'images

XTrace permet de charger des images au format *XTVF* (son propre format) ou au format *IFF ILBM*, ainsi que les datatypes. Une fois l'image chargée, l'écran de travail se présente comme sur la fig.1.

Après le chargement d'une image bitmap il convient de la convertir pour en faire une image vectorielle. Pour ce faire, il faut passer par un "tracé". Pendant cette étape, visuellement très spectaculaire (voir fig.2), XTrace va analyser l'image et la reconstituer en utilisant des vecteurs. Une image comme celle de la fig.1 (65x134 en 32 couleurs) est tracée très rapidement mais, pour une image beaucoup plus complexe, il faut s'attendre à plusieures heures de calculs (j'ai essayé avec une image faisant 600x564 en 256 couleurs et cela a duré deux bonnes heures).

Une fois obtenue notre image vectorielle, il est temps de l'exporter vers un autre format. XTrace nous propose une belle collection de formats, à savoir :

- **EPS,** sous les formes EPSF (classique), EPSB (avec image de prévisualisation binaire au format TIFF) et EPS (idem mais en ASCII). Pour ma part j'utilise ce format pour mes documents au format LaTeX.
- **IFF DR2D**, format vectoriel utilisé notamment par *Pagestream* et *Type Smith*.

Fig.1

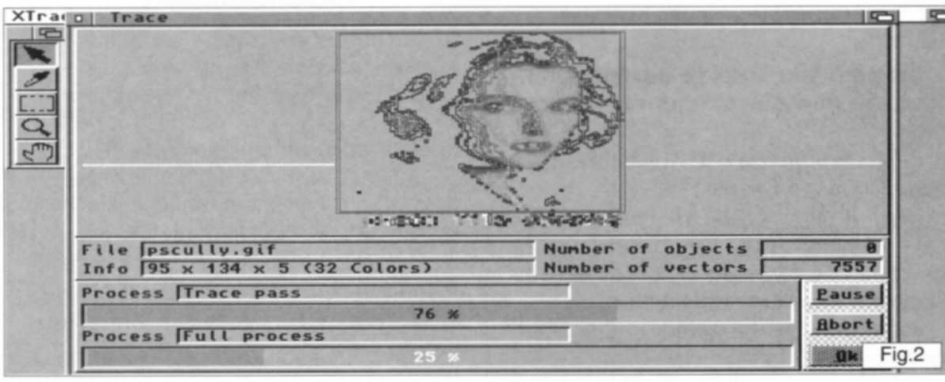


Fig.2

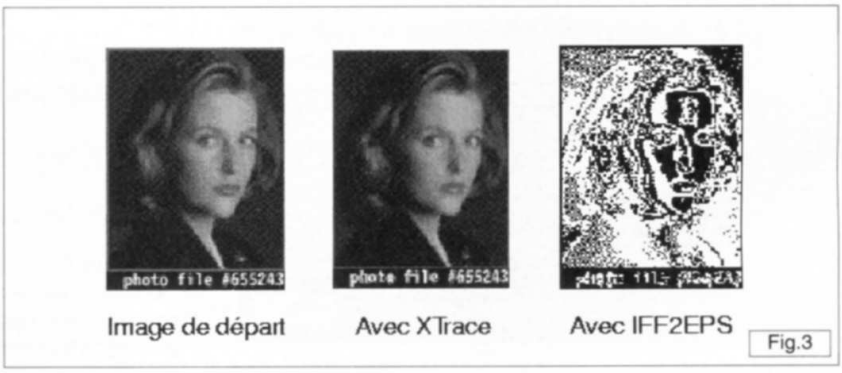


Fig.3

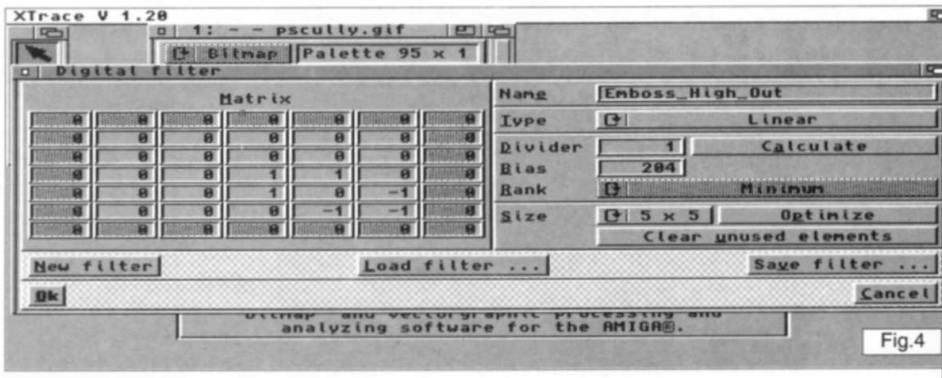


Fig.4

● **Navigator,** format utilisé par le logiciel de titrage *Navigator Titler.*

● **DXF,** format utilisé notamment par le logiciel de raytracing *3D Studio.*

Le rendu d'une image convertie est excellent, et ne trouve aucun équivalent parmi les autres convertisseurs existants. La fig. 3 montre la différence entre une image bitmap, sa version tracée et une conversion effectuée par IFF2EPS.

Petit détail: il peut arriver qu'un document contenant des objets exportés par XTrace refuse de sortir sur certaines imprimantes. La cause est encore indéterminée (nous avons tout essayé avec l'auteur), mais un remède existe : il faut traiter le document en question avec *Ghostscript* (encore lui!) et tout rentre dans l'ordre. Les imprimantes récalcitrantes sont l'Epson EPL7500 et la HP Laserjet 3 (laser Postscript toutes les deux). Par contre, cela marche à merveille avec une HP Laserjet 5.

Traitement d'images

En plus d'être un excellent convertisseur, XTrace possède également des fonctions de traitement d'images plutôt efficaces :

● modification de la palette ou de l'histogramme d'une image (avec possibilité de rendre une couleur transparente pour les images vectorielles)

● filtres digitaux totalement personnalisables, sous la forme de matrices de convolution (voir fig.4). Ils sont utilisables séparément ou sous formes de séquences.

● mise à l'échelle

● rotations et inversions (flip)

● détection de contours

● traitement des bords

Pour ces effets, XTrace propose dans un premier temps, de voir une prévisualisation de l'effet puis de l'appliquer à l'image si l'effet escompté est obtenu. Un seul regret quant à ces effets: il ne sont pas effectués en 24 bits, ce qui peut entraîner une perte de qualité sur certaines images. ■

***Remerciements** à Ronny Schütz, Gérard Marie (tests HP Laserjet 3) et Christophe Labouisse (tests HP Laserjet 3 & 5).*

Où se procurer XTrace ?

Aminet (gfx/conv) ou sur la page Web de l'auteur (http://www.imn.htwk-leipzig.de/~rschuet).

Machine de test : Amiga 1200T 030/82/50 MhZ, 2 MO Chip, 24 MO Fast, SCSI-2 Version testée : 1.20 (enregistrée)

Conclusion

XTrace n'est certes pas parfait, il lui reste quelques lacunes à combler comme par exemple le traitement d'images en 24 bits ou le chargement de quelques formats supplémentaires. On peut également lui reprocher sa lenteur lorsque l'on s'amuse à tracer une image trop complexe, ou l'absence d'un port ARexx.

Néanmoins il s'agit d'un excellent logiciel qui offre énormément de possibilités pour un prix très raisonnable (30 DM, donc environ 120F). De plus, l'auteur assure un excellent suivi de son logiciel, et répond très rapidement aux messages envoyés.

A mon avis, ce logiciel est totalement indispensable pour toute personne ayant besoin de gérer des images vectorielles ou ayant besoin de faire des retouches d'images sans investir dans un logiciel coûteux.

Petit rappel : images bitmap et vectorielles

Les images bitmap et vectorielles sont deux familles d'images totalement différentes :

● une image bitmap est une liste de valeurs correspondant aux couleurs à donner à chaque pixel, d'où le nom bitmap ("carte de bits"). Toutes les images les plus courantes (formats IFF ILBM, JPEG, GIF, PNG...) sont des images bitmap. Une telle image s'affiche très facilement (si on ne tient pas compte du décodage inhérent à la compression) mais il est difficile de changer ses dimensions sans altérer sa qualité.

● une image vectorielle est une suite de coordonnées de points qui décrivent une image avec des objets mathématiques (vecteurs). Les *cliparts* sont généralement des images vectorielles, la plupart du temps au format EPS (Encapsulated PostScript, ou en français Postscript encapsulé). De telles images sont plus difficiles à afficher, car il faut que l'ordinateur fasse beaucoup de calculs pour que les vecteurs soient tracés (un FPU est fortement recommandé pour gérer des images vectorielles de façon décente) mais elles ont un avantage indéniable sur les images bitmap: on peut faire ce que l'on veut de leurs dimensions sans les dégrader.

Comme nous pouvons le constater, il s'agit de deux mondes totalement différents, et le passage de l'un à l'autre est difficile. Il est certes possible de sauver une image bitmap dans un format vectoriel avec certains logiciels (*Image FX, IFF2EPS* ou même *AmiFIG* en trichant un peu) mais la qualité n'est pas au rendez-vous.

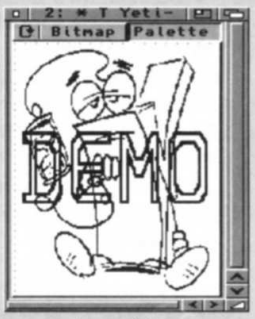


Image bitmap

Image bitmap aggrandie

Image vectorielle

Image vectorielle aggrandie

Il y a des mois où il ne fait pas bon tenir une rubrique DP. Quand les "éléments" sont contre vous, il n'y a rien à faire. Entre les erreurs à répétition de la base principale Aminet, (quand ce n'est pas un ıue qui lâche, ce sont des erreurs humaines) située à l'université de Washington, et les caprices d' Havas on line, il est dur de récurer les nouveautés Amiga. Et oui, une fois de plus l'Aminet a marché sur trois pattes pendant plus de deux semaines, pour cause d'erreur de manutention nous dit-on! Quant à Havas on line, après sa campagne de publicité (qui a dû dépasser toute leur espérance!), la bande passante allouée à chacun est tombée en flèche, et on dépasse rarement les 1.5ko/s en taux de transfert; imaginez lorsque vous avez 5Mo à récupérer!

Enfin, vous l'aurez compris, une rentrée 98 en demi-teinte, qui nous laisse quand même de quoi nous rassasier un tant soit peu.

Les mises à jour.

- akJFIF|LGPG|PNG v43.135 : la série ak des datatypes, s'enrichit de quelques fonctions supplémentaires, et corrige de petites imperfections.
- AmIRC2.0 : disponible sur le site de VaporSoftware, cette nouvelle version est une mise à jour majeur. L'interface graphique a été complètement revue, avec des facilités de navigation d'un canal à l'autre; de nombreuses améliorations annoncées et la possibilité d'utiliser MIMEPref.
- AmiVOGL : ce sont les sources d'une librairie compatible SGI (Silicon Graphics Inc.) IRIS GL
- Cybershow v83a : mise à jour mineur avec une correction de la documentation et l'apparition d'une fonction BlankerMode pour l'utiliser comme économiseur d'écran.
- ESCUtil v1.74 : amélioration des pilotes ESC300 et 200 et correction de la calibration des ESC2s et ES820; plus, quelques options retirées car non fonctionnelles.
- MakeCD3.1 : mise à jour de la plupart des drivers de CDR et CD. Reconnaissance des Panasonic 7502 & HP 7500+. Possibilité de diminuer la vitesse de lecture. De nombreux bugs corrigés, quelques améliorations et de nouveaux formats reconnus.
- ModePro v4.29 : Il peut maintenant patcher les écrans True Color, et corrige un bug "low memory".

Comment se procurer ces DP

- BBS : L'ensemble des logiciels testés, peut être téléchargé du BBS Parisien GFX BBS au 01-48-26-75-89
- CD-Rom : Collection Aminet! (C'est pour ceux qui ne le sauraient pas encore)

DETENTE

Boulderdash

Que ceux pour qui le nom 'BoulderDash' n'évoque rien se lèvent ! Pour la forme, je réexplique le principe de ce célébrisisme jeu, apparu au début des années 80 sur les micros 8 bits : Il faut guider un petit personnage qui se déplace case par case dans des galeries bourrées de rochers et de diamants, à ramasser en quantité suffisante pour accéder aux niveaux supérieurs, le tout en évitant de se ramasser des rochers sur le crâne, et de croiser les monstres peuplant les galeries malfamées. Heureusement, ces monstres sont particulièrement stupides et se contentent de suivre les contours des galeries, en attendant de se faire détruire par un rocher qui tomberait là par hasard (mais alors vraiment par pur hasard).

Voici donc BoulderDäsh (pas 'BoulderDash', mais 'BoulderDäsh'), qui n'est autre que l'adaptation parfaite de la version Commodore 64 du jeu. Et quand je dis parfaite, cela veux dire que l'auteur s'est évertué à reproduire fidèlement les graphismes, les sons, et tous les niveaux de la version C64 au pixel près ! C'est donc la larme à l'oeil que j'ai redécouvert ce jeu, dix ans après, sans lui trouver la moindre ridule. L'auteur, qui est visiblement un fanatique complet, a aussi inclus des niveaux supplémentaires, et vous pourrez tout changer, que ce soient les graphismes, les sons, ou les musiques, soit en les choisissant parmi les sets fournis (tous aussi kitchs les uns que les autres), soit en les créant vous même. Un éditeur de niveau est présent. Pour compléter le tout, BoulderDäsh est multitâche et supporte les cartes graphiques via RTGMaster (il vous faudra cependant télécharger à part l'archive game/jump/bouldersnoop.lha)

+ identique au pixel prêt à la version originale tout est entièrement modifiable
Auteur : Guido Mersmann
ShareWare : 10DM, tout les graphs, sons etc, ne sont pas sélectionnables avec la version non enregistrée
Configuration : 68000, OS 2.04
Où : game/jump/boulderdaesh.lha
Taille : 1.6Mo (386Ko pour bouldersnoop.lha)

- Plotter 3D v1.16 : Support du I-glasse en temps réel. Il Accepte maintenant les objets de plus de 32000 triangles et peut exporter les objets au format lightwave.
- Python langage v1.4 : pour les blasés de C, basic, E, ... Voici un nouveau langage de programmation. C'est un langage interprété orienté objet et proche du C++.
- Scantek 3.7 : amélioration de la détection des scanners Mustek.
- VirusZ II v1.42 : éradication du virus Happy New year 98. Le code de détection des virus est maintenant regroupé dans une librairie, la xvs.library pour utilisation avec d'autres programmes.
- Picasso 96 v1.34a : disponible sur le site de villagetronic (http://www.villagetronic.com/amiga/). Au menu, une optimisation en vitesse, un meilleur support des cartes cybervision, même si la CV64/3D est encore lente sous Picasso96, tout n'étant pas encore accéléré par la carte.
- CyberGfx v69f : disponible sur le site de Cybergfx (http://www.vgr.com/cybergfx). Correction de quelques bugs, implémentation du double-buffering; apparition d'une version PPC du player MPEG Isis, qui devrait donc être le premier player MPEG rapide sur Amiga.

Je tiens à remercier , Laurent Deneau, François Gutherz, Renaud Houdinet <p6mip103@cicrp.jussieu.fr> qui ont participé aux tests des DP.

Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email <rubriquedp@amiganews.com> ou écrivez au journal qui transmettra.

SHAKER A LA TOM CRUISE

Cocktails v1.24

Pour les barmen qui souhaitent recevoir chez eux des ami(e)s et leur offrir un apéritif qui sort de l'ordinaire, voici Cocktails dans sa nouvelle mouture.

Vous avez la possibilité de créer vous même vos propres cocktails , avec ou sans alcool (ATTENTION L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE. CONSOMMEZ AVEC MODERATION) en utilisant les différents ingrédients de votre bar. Vous utilisez une interface programmée en Amos où vous entrez les ingrédients dont vous disposez, afin de créer vos cocktails. Ceux ci peuvent être sauvegardés par la suite.

Avec la version enregistrée, vous aurez la possibilité de créer près de 800 cocktails, avec un choix de 400 ingrédients. La version de démonstration dispose, quant à elle, de 50 cocktails réalisables parmis 140 ingrédients.

+ Boire un p'tit coup c'est agréable
- Interface Amos
Auteur : Dupont Hervé
ShareWare (75 Fr)
Configuration : 1.3+
Taille :183 Ko

VISUALISATION DES FICHIERS MPEG VIDEO

amipeg

Le MPEG est un format d'animation très répandu, toutes plate-formes confondues. Malheureusement, si les taux de compression obtenus sont excellents avec ce format, la qualité de la restitution est, elle, plus que douteuse, d'autant plus que les viewers MPEG massacrent allégrement les images, déjà abîmées à la compression, ce, pour aller plus vite. Et oui, l'autre point noir du MPEG, c'est la puissance nécessaire à la décompression. Là, point de miracle : petites configurations s'abstenir.

Quoiqu'il en soit, l'Amiga possède quelques players MPEG dont aMiPEG fait partie. Ses qualités sont indiscutables : affichage dans une fenêtre redimensionnable ou un écran intuition; support du HAM6, du HAM8, de CyberGfx et de Picasso96; support des fonctions vidéo des cartes graphiques (via la cgxvideo.library. Pour l'instant, seule la CV64/3D offre ces fonctions, mais la CyberVision PPC devrait suivre).

aMiPEG est un portage d'un player MPEG pour UNIX, optimisé pour l'occasion. La vitesse est raisonnable, voire bonne, eu égard à nos 'petits' processeurs. Reste que seul un 68x60 permettra d'atteindre une vitesse correcte. Histoire tout de même d'accélérer un peu les choses, il est possible d'afficher les animations en tons de gris, une partie seulement du processus de décompression étant alors effectuée. Pour vous donner une idée, mon 68040/25MHz avec une CV64/3D me permet tout juste d'atteindre 7 images/s sur une anim en 160x100, et guère plus de 12 images/s en tons de gris. Selon l'auteur, un 68060 mouline à 25 images/s sur une anim de même taille. En 320x240, les choses se gâtent... Enfin, sur un 68020, aMiPEG passera du statut de player MPEG à celui de slide-show quelle que soit la résolution de l'animation.

Un très bon programme malgré tout, qu'apprécieront probablement les heureux possesseurs de 68060, ainsi que les programmeurs curieux, puisque les sources sont disponibles.

+ support du HAM6 et HAM8, et des cartes graphiques la vitesse, toute relative
- c'est du MPEG

Auteur : Michael Rausch, Miloslaw Smyk
Freeware
Configuration minimale : OS 2.04+, 68020
Configuration conseillée : 68060, carte graphique
Où : gfx/show/aMiPEG_1.1_bin.lha
Taille : 101k

COMPTEUR INTERNET

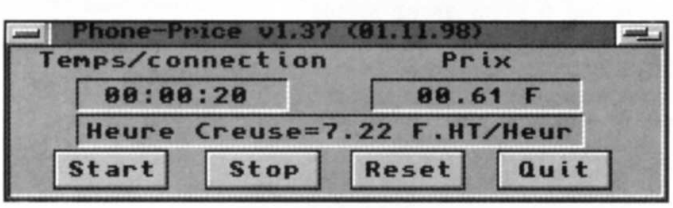
Phone Price v1.37

Bien que son nom ne l'indique pas, ce logiciel est fait par un français. Son but est de calculer le prix (France Telecom) d'une connexion internet.

Actuellement, il respecte les dernières tarifications de FT. Il peut être utilisé soit en France, soit en Suisse. Un fichier de configuration accompagne le programme dans lequel on peut définir le coût horaire de l'heure pleine et de l'heure creuse, ainsi que le pays d'utilisation.

On le lance soit par le cli, soit par le Workbench. Une fois lancé, on dispose de quatre boutons (Start, Stop, Reset et Quit). Son utilisation est des plus simples! Le prix est donné à la seconde près. A chaque fermeture du programme, un fichier texte phone-price.sav est mis à jour et contient toutes les connexions, avec heure, durée et coût.

Ce type de programme est assez répandu sur Aminet. Celui-ci a l'avantage de tenir compte des tarifications de FT, mais reste encore trop succinct. Il lui manque principalement un port ARexx ou des commandes cli pour pouvoir le piloter à l'aide de la pile TCP/IP (démarrage et arrêt automatique). Il ne tient pas encore compte des options de FT tel que Temporalis, abonnement local... Son auteur étant motivé, cela devrait être vite corrigé, avec l'ajout de nouvelles options intéressantes comme la prise en compte du coût du provider, l'impression de la facture ...



+ Respect du coût FT à la seconde près.
- Non pilotable par script, pas de support des options tarifaires de FT.

Auteur : Benjamin Vernoux
MailWare
Configuration :
Où : comm/misc/phone-price_v1.37.lha
Taille : 36Ko

(Fabrication, maintenance et distribution)

Payement par chèque mandat ou CR
Frais de port : Logiciel 40 Frs Matériel 75 Frs Tower 120 Fr
Contre-remboursement ajoutez 60 Frs CR tower tél.

De 10h à 19h (samedi sur rendez-vous)
Catalogue complêt sur simple demande
Tél : 02.40.85.30.85
Fax : 02.40.38.33.21
E-Mail : info@ateo-concepts.com
Web : http://www.ateo-concepts.com
Adresse : Le Plessis, 44220 - Couëron
(à proximité de Nantes)

Produits Atéo

Branchez 4 périphériques IDE
Atéo IDE mux complêt A1200 / A4000 ..... N.C. / 199
Carte seule, sans nappes A1200 / A4000 ..... N.C. / 70

Interface pour Clavier PC
Pour A1200 monté en boîtier tower 349
Pour A2/3/4000 (sans adaptateur DIN5 / Mini-DIN6) 399
Clavier PC 105 touches (BTC) 92
Mise à jour ROM interface clavier PC et Amiga (2.0) 100

Boîtiers Atéo TOWER (+ Accéssoires)
Boîtier Médium Tower A1200 (Alim+Interface+Clavier) . 1090
Boîtier Grand Tower A4000 (avec alimentation 200W) .. 1290
Kit branchement SCSI interne pour modules SCSI 290
Carte graphique Pixel64 + AtéoBus 4 slots **1990**

Lecteurs de disquettes
Interne pour A5/500+, A6/1200, A2/4000 ..... 250 / 230 / 210
Lecteur de disquettes HD interne pour Catweasel 175
Lecteur de disquettes externe tous Amiga 450

Périphériques

Périphériques IDE ATAPI
Disque Dur 1.7 Go Ultra-DMA (FUJITSU) 1290
CD-ROM 24x interne (Mitsumi / Sony / Goldstar) 790

Périphériques SCSI
Disque Dur Fast SCSI3 2.0 Go (Fujitsu) 2390
CD-ROM 8x12x interne (Sony) 1190
Lecteur ZIP 100 Mo / Cartouche ZIP ..... 1190 / 100
Graveur PHILIPS 265CR interne (2x6x) 2590
Soft "Burn It" ou "Make CD" pour graveurs de CD ..... N.C.
Scanner A4 à plat, 600x600, 24 bits / Soft ..... 1990 / 200
Boîtier 5"1/4 SCSI externe 1 baies (Venti. + Alim + RCA) .. 540
Boîtier 5"1/4 SCSI externe 2 baies (Venti. + Alim + RCA) .. 720

Cartes ZII et ZIII

PicassoIV (4Mo, avec désentrelaseur 100 Hz) 2990
- Module audio 16 bits "Concierto" pour Picasso IV 1450
- Démodulateur TV pour Picasso IV ..... N.C.
CyberVision 64/3D (4Mo, sans pass-thru) 1590
- Scandoubleur pour Cybervision (A4000 uniquement) .. 690
- Codeur / Décodeur MPEG pour Cybervision 64/3D 1290
Buddha (interface 2 ports IDE pour A2/3/4000) 390
Catweasel ZII (3 ports IDE + port lecteur disquettes HD) ... 750
Cartes Multi-IO, Parallèle, Série, Numéris, Ethernet ..... N.C.

Les Cables

Rallonge 3.5"Male vers 2x3.5" (idéal pour towers) 120
Cable 2.5" vers 3.5" (approx. 30 cm) 69
Cable 2.5" vers 2.5" et 3.5" (approx. 30 cm) 89
Doubleurs d'alimentations (tous formats) 25
Nappe IDE 2 / 3 connecteurs ..... 50 / 70
Nappe SCSI 2 / 4 / 8 connecteurs ..... 50 / 130 / 180
Cable SCSI avec centronic 50 pts 120
Cable SCSI centronic 50pts vers SUB-D 25pts 150
Cable SCSI SUB-D 25pts vers SUB-D HD 50pts 200
Terminaison passive SCSI centronic 50pts 130
Adaptateur clavier DIN 5 vers Mini-DIN 6 40
Adaptateur SUB-D 9pts Mâle vers SUB-D 25pts Femelle 39

Accélération

Pour Amiga 600
Apollo 630 / 68030 à 33 Mhz + Coprocesseur 795
Apollo 630 / 68030 à 50 Mhz 1150

Pour Amiga 1200
Apollo / Blizzard 1230 - 68030 à 50 Mhz ..... 990 / 899
Apollo 1240 (40 MHz) / 1260A (**66 Mhz**) .....1990 / 3490
Apollo / Blizzard 1260 - 68060 50 Mhz ..... 2990 / 3190
A2000 : 2040 ou 2060 (Apollo ou Phase 5) ..... N.C
A3/4000 : Cyberstorm MKIII 060 + SCSI 4890
Apollo 4040 (040 - 40MHz) / 4060 (060 - 50 MHz) . 2490 / 3990
Cartes PPC A1200T/2000/3000T/4000T : ..... N.C.
Modules SCSI II, Apollo et Blizzard / Cyber. MKII ..... 590 / 650

En vrac...

Ram 4, 8, 16, 32 ou 64 (60ns, EDO) ..... N.C.
Souris 600 DPI 3 boutons beige (Wizard, la meilleure) 95
Digitaliseur 24bits temps réel (PAL et S-VHS) 1290
Digitaliseur Audio stéréo 8bits - port parallèle (sans soft) . 250
Modem Sportser Flash 33.6K + Kit Internet Amiga 1390
Catweasel (contrôleur lecteur floppy HD pour A1200) 520
Moniteur 15" SMILE (pitch 0.28, 50-120 Hz, Digital) 1990
Moniteur 17" SMILE (pitch 0.28, 1280x1024, DPMS) 3690
Jeux Nemac IV (ECS, AGA, cartes graphiques) 190

Prix modifiables sans préavis - SARL au capital de 50.000 Frs. RCS - St Nazaire B 403 546 443

LES IMAGES HAM SOUS CYBERGFX

ILBM Datatype

Manageur d'impression
PrintManager v39.2

L'Amiga multitâche qu'il disait! Mais qui n'a pas pesté devant une impression un peu longue qui bloque le logiciel! PrintManager, à l'instar de son homologue cro$oft se propose de prendre en charge les impressions. Il gère ainsi une liste de travaux d'impression.

Ce type de programme prend bien sûr tout son intérêt lorsque la préparation de l'impression effectuée par l'Amiga est bien plus rapide que l'imprimante. N'espérez pas que vous obtiendrez plus rapidement la main si vous lancez une impression contenant des objets vectoriels sous Final Writer avec un 68030! Par contre, pour toute les impressions texte assez conséquentes, ou pour les possesseurs de 040 et 060, il prend tout son intérêt.

Cette commodité s'installe dans le répertoire WBStartUp. La configuration par défaut fonctionne dans quasiment tous les cas. Dans les tooltypes, on retrouve les réglages habituels comme le CX-Popup, la position de la fenêtre, l'écran public, le répertoire de sauvegarde (par défaut c'est T:, il est en RAM:; on peut le positionner sur disque pour les Amiga disposant de peu de mémoire). Il est possible de retarder l'impression, ce qui est d'ailleurs conseillé car plus rapide pour libérer le programme, ou même de reporter l'impression à une date ou une heure ultérieure. Pour les possesseurs d'une imprimante laser ou d'une imprimante disposant d'un gros buffer, PrintManager peut utiliser un device fastpar.device, qui permet d'accélérer les transferts entre l'Amiga et l'imprimante, avec un usage CPU plus faible. Ce device marche uniquement avec le port originel de l'Amiga.

Ce programme de 25ko vient combler un manque de l'AmigaOS. Si vous faites beaucoup d'impressions, vous aurez du mal à vous en séparer tant il rend service. Il peut même prendre en charge l'impression de fichiers par l'intermédiaire des Datatypes

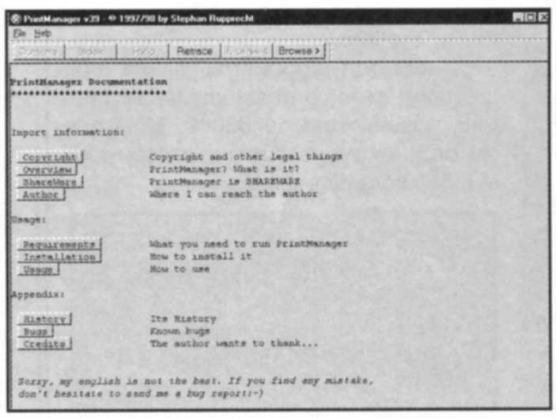
+ Très simple d'utilisation, libère plus rapidement les programmes, localisation française
- ?
Auteur : Stephan Rupprecht
ShareWare : 10$
Configuration : OS3.0+, une imprimante
Où : util/wb/PrtMan39.lha

UN PROGRAMME POUR L'ENTARTE

Winguide v2.0

Je vois d'ici la tête de nos lecteurs. Quoi, ANews teste des programmes zindozs. Mais ou va t-on? Ben là, je ne sais pas! Toujours est-il qu'il est depuis quelques mois sur l'Aminet. Et pour cause, il permet de lire les fichiers amigaguide. A croire que ce format est devenu universel :)) Cette deuxième monture du logiciel fonctionne sous 95, NT et 3.1 avec win32. Quelle surprise de voir un Amigaguide sous zindaude, la lecture est fidèle à celle de l'Amiga. Il reste encore quelques petits problèmes, comme la définition de la police de caractères qui est prise comme étant du texte. Il gère les liens Amigaguide. L'archive Synapse, par exemple, passe très bien, mais l'affichage des images IFF n'est pas encore prise en compte.

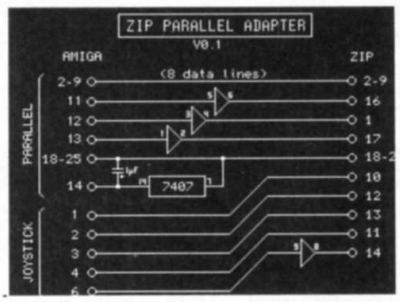
Voilà un programme qui sera certainement plus utile à l'Amigaïste de base utilisant un PC pour accéder au net qu'au PCiste lambda dont l'étroitesse d'esprit l'empêche d'imaginer qu'il puisse y avoir autre chose que des fenêtres.



+ Reconnaissance fidèle, gestion des liens Amigaguide
- Il reste encore quelques options non supportées.
Auteur : Steven Eckles
FreeWare :
Configuration : 0S2.0+ + PCTask4.3 + zin95 ;-)
Où : misc/emu/winguide.lha
Taille : 167Ko

SAUVEGARDE PARALLELE

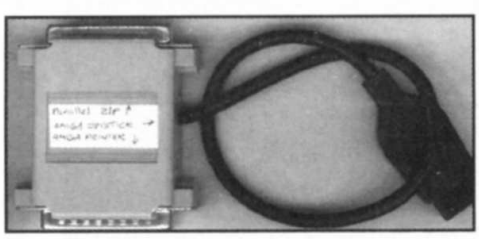
Ppazip v0.1



Le ZIP parallèle a beaucoup fait parler de lui à sa sortie, et pour cause, il était incompatible avec le port parallèle de L'Amiga. Je dis "était" parce que grâce à Bruce Abbott de Nouvelle Zélande, cette lacune est corrigée!

Cette archive propose les plans de l'adaptateur pour l'Amiga avec le device associé. Je tiens à prévenir nos lecteurs, que ne possédant pas de zip parallèle, je n'ai pas pu tester le montage. Mais, cette information pourra être très utile à certains d'entre vous.

Le montage est à priori assez simple, pour peut que l'on ai le matériel pour monter un petit circuit imprimé. Au niveau composant, il faut juste un buffer de line TTL 7407, une capa et 3 prises SubD. Le port parallèle ne disposant pas d'assez de ligne I/O, le montage utilise le port parallèle et le port joystick 2. Côté logiciel, on dispose d'un device, le ppazip.device et d'une mount-list ZIP0. Le logiciel comporte encore de sérieuses limitations. Comme la détection de changement de disque qui n'est pas reconnue, tout comme les commandes "SCSI direct". D'où l'impossibilité d'utiliser le programme ZIPTools. Le passthrough pour l'imprimante ne fonctionne pas non plus.



Ces quelques limitations ne devraient pourtant pas être trop gênantes pour utiliser le Zip et faire des sauvegardes ou récupérer les données d'un autre ordinateur. L'auteur joint à son archive un test de performance réalisé sous DiskSpeed3.1 :

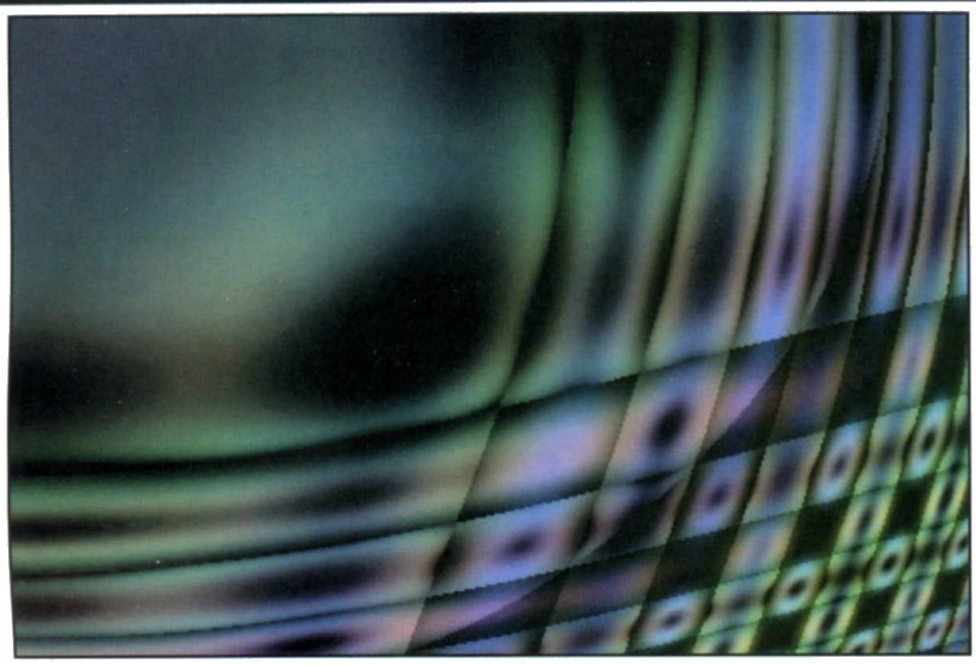
Here's a DiskSpeed 3.1 report, from my A1200 with 68030/40MHz.
Device: ZIP0:
Test Intensity: Low Performance Stress: None
13 Files/s Create
19 Files/s Open/Close
48 Files/s Scan
51 Files/s Delete

925 Seek/Read

Buffer Size	512	4096	32768	262144
Bytes/s Create	23831	89478	100312	108590
Bytes/s Write	24559	93433	105475	113599
Bytes/s Read	24646	93426	105323	113615

+ Reconnaissance du Zip // , taux de transfert ~100Ko
- Pas de détection de changement de disque, passthrough // ne fonctionne pas, occupation du port joystick 2
Auteur : Bruce Abbott
FreeWare
Configuration : OS2.0+, Zip //
Où : hard/hack/ppazip.lha

GENERATEUR D'IMAGES ALGORITHMIQUES



Qbist

Générateur d'images algorithmiques

QBist est un petit programme sans prétention, dont le but est de générer des images algorithmiquement. Le principe en est le suivant : A partir d'une image de base, générée aléatoirement, QBist va en calculer 8 'variations'.

Une fois ceci fait, il est possible de sélectionner une de ces 8 images, qui servira elle même de base à 8 nouvelles variations... et ainsi de suite. Les principes simples sont souvent les meilleurs. QBist ne déroge pas à cette règle, et on se surprend à obtenir des résultats intéressants à partir d'un algorithme à priori bête et 'aveugle'.

En pratique, QBist génèrera sans broncher des flyer Techno au quintal pour les raves du solstice d'été, ou, plus sérieusement, des images qui pourront être une bonne base pour vos textures et autres maps, après remaniement sous un logiciel de retouche d'image.

Autre particularité de QBist, le module de calcul est fourni en version PPC au format ELF. Un simple bouton intégré à la GUI permet de passer du 68x00 au PowerPC, et vice versa, sans même quitter ou relancer le logiciel. Ce DP marque ainsi - avec quelques autres - le début de l'ère PowerPC sur Aminet. QBist est un portage d'un programme existant sur Mac et PC. CyberGfx est obligatoire, et les modes d'écran true-color sont les bienvenus. Pour ceux qui n'auraient pas encore de cartes graphiques, il existe une autre version de QBist sur Aminet qui fonctionne sans CyberGfx. (QBistAmiga13.lha, l'auteur n'est pas le même)

+ Principe intéressant, version PPC
- QBist ne génère pas la musique pour accompagner les images :)

Auteur : André OsterHues
FreeWare : on dit quoi ?
Configuration : 68020+, FPU, carte graphique, OS3.0+
Où : gfx/misc/QBist.lha
Taille : 30k

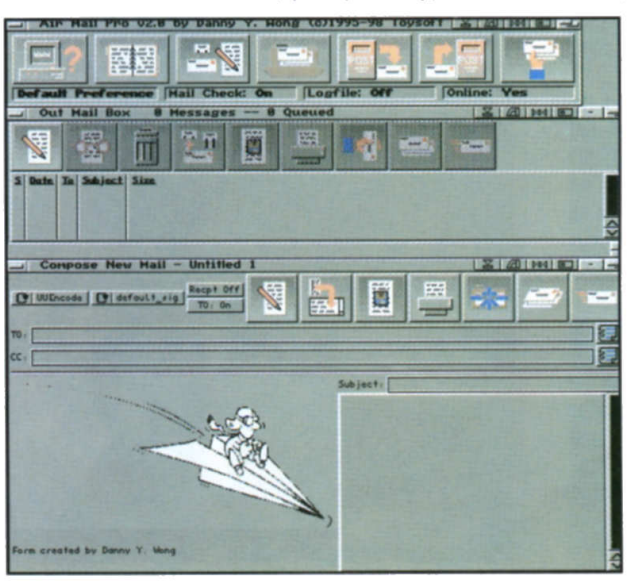
UN CLIENT MAIL

Air Mail Pro v2.0

Yam, Microdot, AEMail, Eucalyptus, on ne peut pas dire que l'on manque de clients Mail! Un de plus me direz-vous! Oui, mais il en faut pour tous les goûts. Celui-ci se détache des autres par son côté "Fun".

L'installation pour une fois n'utilise pas l'Installer de feu Commodore, mais un petit programme qui demande juste le chemin de destination du répertoire d'AMP et la langue utilisée. Le français est disponible! Une fois sur le disque dur, il occupe environ 1,2 Mo. Le logiciel comme l'installer fonctionne à travers l'interface MUI.

La configuration est assez semblable à celle des autres programmes. Tous y est paramétrable; signature, icônes, dossiers, éditeur, programme mine, uuencode, viewer, et le programme est multifenêtre. La fenêtre principale est constituée de sept icônes assez réussies, qui permettent d'accéder aux différentes fonctions du logiciel. Il est possible de consulter et d'écrire les messages Offline, et la gestion des adresses E-Mail se fait au travers d'un carnet d'adresses très complet. On peut créer des groupes d'utilisateurs et l'édition de chaque personne est très détaillée; outre l'adresse E-Mail, on peut définir l'adresse postal, n° de téléphone, fax ... et même la photo d'identité. Côté mail, on dispose de plusieurs mises en page possibles, environ une quarantaine incluant une image au texte. Cette mise en page est gérée en interne. Il n'est donc pas possible d'en créer de nouvelle; et seul un possesseur de Air Mail Pro pourra profiter de la mise en page originelle. Par contre, cela ne pose pas de problème de lecture sur un autre client mail, puisque le type de mise en page est sauvegardé dans l'entête du message et ne rajoute qu'une vingtaine d'octets au message. A la réception des messages, une voie digitalisée en anglais nous prévient si l'on a du courrier.



Le reste du logiciel est plus classique, il est possible d'attacher des documents, de les encoder au format mime ou UUEncode. On retrouve les traditionnels dossier, Inbox, SentBox, TrashBox, ...

Ce client Mail offre une alternative intéressante, avec quelques fonctions sympatiques. Il reste encore quelques bugs de ci de là, comme le catalogue français où visiblement les bulles d'aide ont été mélangées. Mais les prochaines versions devraient rapidement corriger ces problèmes.

+ Options originales, facile d'utilisation, décode le BinHex
- Encore quelques bugs, version démo très limité, prix, pas de port ARexx

Auteur : Danny Y. Wong
ShareWare : 40$
Configuration : 020+, OS3.0+, MUI3.4+
Où : comm/mail/AirMailPro2p.lha
Taille : 480Ko
Url : http://www.toysoft-dev.com

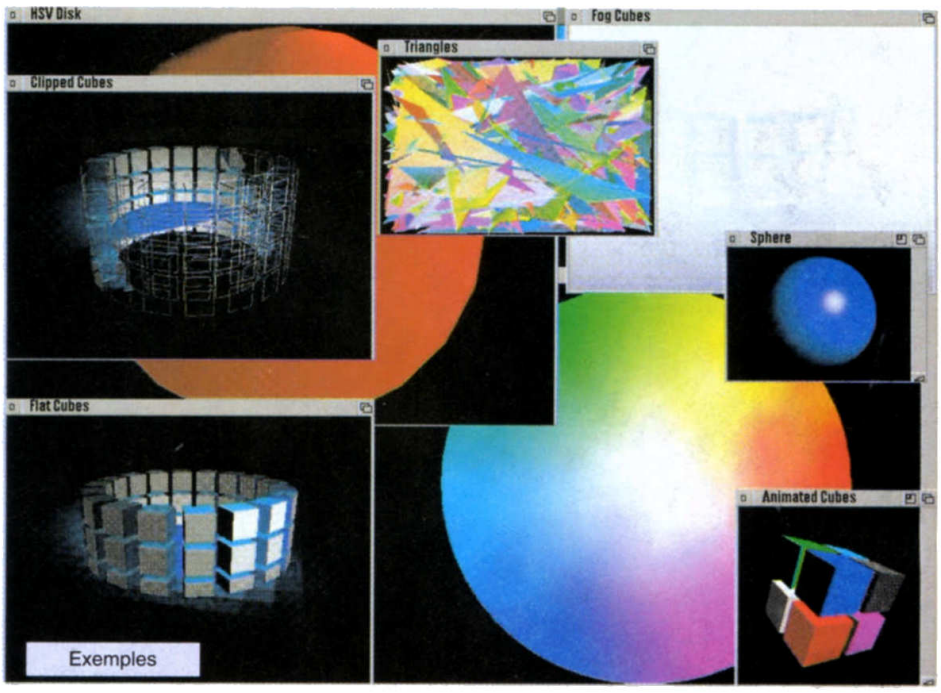
Le point sur CYBERGL

Depuis le temps qu'on en parle, il serait temps de savoir ce qu'est ou ce que sera CyberGL et en quoi il diffère d'OpenGL. Il est peut-être utile de rappeler brièvement ce qu'est OpenGL, les amigaïstes n'étant pas encore en contact avec ce standard. Il s'agit d'une librairie créée par Silicon Graphics qui gère un certain nombre de fonctions d'affichage de surfaces 3D. Ainsi, pour un programmeur d'un logiciel 3D (qu'il s'agisse d'un raytracer, d'un jeu ou toute autre application), au lieu de s'occuper lui-même de programmer la visualisation des volumes, il la délègue à la librairie qui s'occupe de calculer les surfaces cachées, les reflets, les ombres, les textures (seulement bitmap pour l'instant), les brouillards, etc... Ensuite, soit les librairies s'occupent de calculer tout ça et de le transmettre aux librairies gérant la visualisation, soit une carte spécialisée prend les choses en mains et accélère grandement le processus.

CyberGL est un sous-élément de l'API **OpenGL.** Officiellement, ceci veut dire que CyberGL n'a pas encore réussi les tests de compatibilité totale avec OpenGL. Ça viendra. Officieusement, on pourrait considérer que la différence est tellement ténue qu'on peut l'ignorer. Pour en savoir plus sur OpenGL, référez-vous à <http://www.sgi. com /Products/Dev_environ_ds.html>

OpenGL n'est pas le seul standard de ce type, il en existe d'autres, tels **Heidi** mais pour l'instant réservé au seul *3D Studio Max*, et **Direct3D** plus implanté dans les jeux. OpenGL est cependant la référence en matière de puissance sur les stations de travail et en compatibilité, car le standard a été adopté presque partout. L'Amiga est sans doute une des dernières plateformes à s'équiper.

CyberGL est sur le point de sortir. Voyons donc ce que ce standard va apporer à l'Amiga. Ce qui suit est une traduction de la page Web CyberGraphX "CyberGL" <http://www.vgr.com/>.



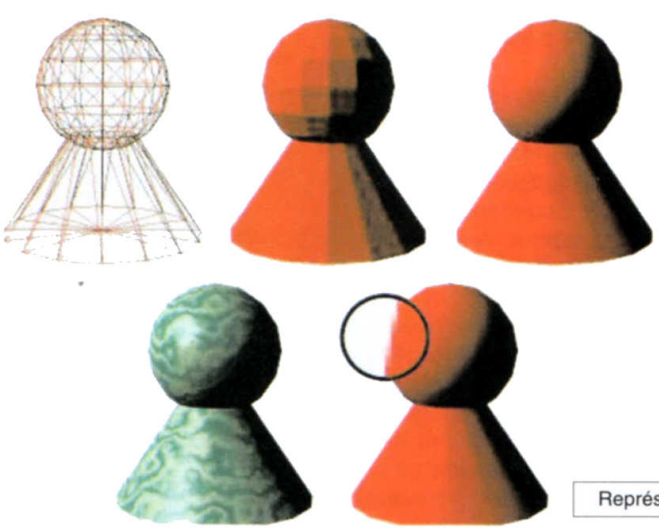
Exemples

LES CARACTERISTIQUES

- CyberGL fonctionnera sur n'importe quel Amiga doté au moins d'un 68020 et d'un FPU.
- CyberGL fonctionnera avec CybergraphX V3 et V2, OCS, ECS, AGA, AAA, ProDev, Picasso96, EGS, Graffity, RetinaEmu ou PicassoEmu en 8 bits ou moins.
- 15, 16, 24 bits seront gérés sous CyberGraphX V3 installé et lancé. Les autres émulations ou le chipset seront obligés de tramer dans ces modes.
- Toutes les démos CyberGL ont besoin de 8 couleurs pour elles-mêmes, donc l'écran minimal est un 640 x 400 en 16 couleurs.
- CyberGL, tout comme OpenGL, nécessite une machine très rapide. Si la vôtre est lente, le rafraîchissement risque d'être très lent.
- Actuellemnt, toutes les démos fonctionnent sur le Workbench. Il est possible d'employer un utilitaire comme ScreenFool (sur Aminet) pour détourner les démos sur un autre écran public.
- Il y aura des versions de la cybergl.library pour les 68020, 68040 et 68060.
- CyberGL a besoin de SetPatch 40.16 minimum pour fonctionner.
- Un FPU (coprocesseur mathématique) est indispensable.
- La gestion Direct VIRGE est en cours de réalisation.
- Une version PowerPC sera disponible, aucune date n'est annoncée.
- Si CyberGraphX V3 est détecté, il sera pleinement utilisé.
- Actuellement, la majorité des fichiers sont en allemand.
- Si CyberGL ne tourne pas ou tourne bizarrement sous CyberGraphX V3, il est nécessaire de se procurer la dernière version de CGX.

LES ARCHIVES

Lorsque j'ai dit "CyberGL est sur le point de sortir", je voulais dire la version officielle, car la démo, on peut déjà la télécharger. La dernière en date, "cy-

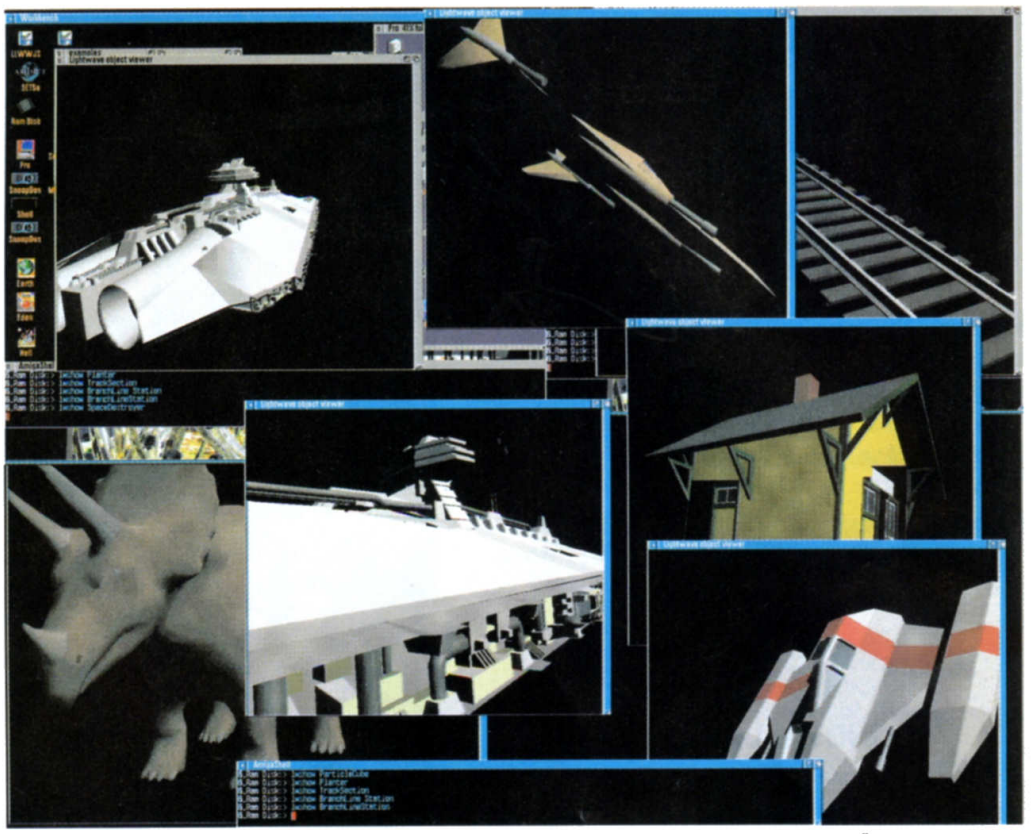

Représentations

bergl.library 39.12" a été recompilée avec SAS/C 6.58.

Il est possible de télécharger l'archive démo 39.12 soit en http <http://www.best.com/~vgr-/cvmode/configfiles.html>, ou en ftp <ftp://www.vgr.com /cybergl39_12usr.lha>

Il est possible de télécharger l'archive développeur 39.8 soit en http <http://www.best.com/~vgr/cvmode /configfiles.html>, ou en ftp <ftp://www.vgr.com/cybergl39_8d>

Attention, une erreur s'est glissée dans notre dessin de droite. Saurez-vous la retrouver, petits amis? Ça m'étonnerait, alors voici la solution : une version de la librairie 41.2 a été distribuée. Si l'installeur la trouve, il la remplacera automatiquement par la version 39.x, et c'est très bien ainsi puisqu'il s'était agi d'une erreur de numérotation.



Objets LightWave

ESSAI

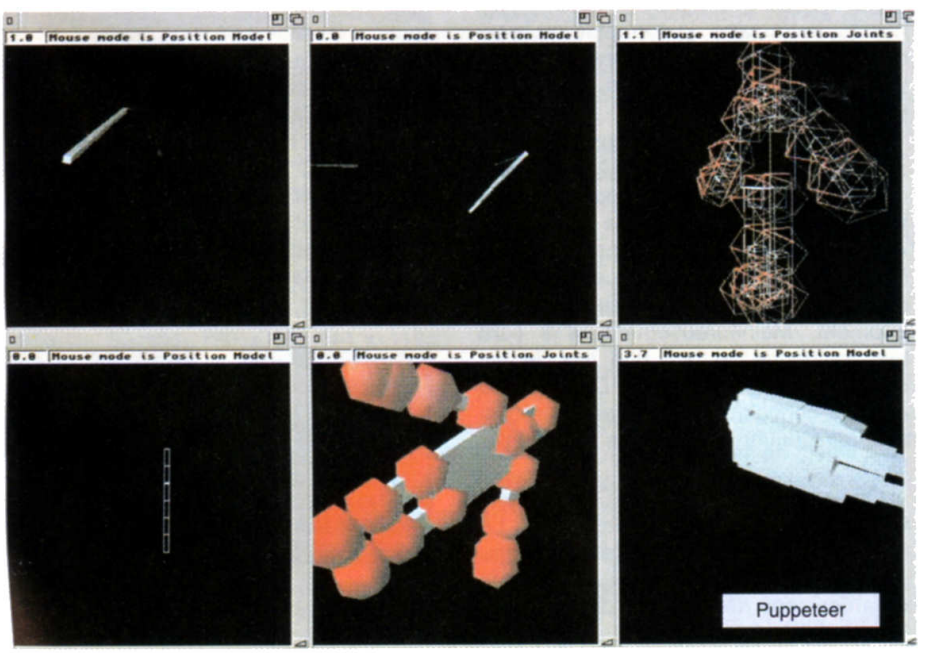
Pas de problème, sitôt la démo téléchargée, elle est installée. Dès lors, un répertoire avec quelques exemples se propose à votre choix.

La plupart sont fixes, mais quelques uns sont animés. Pour ces derniers, ne vous attendez pas à des résultats faramineux. Avec mon 68060, je n'arrive à faire tourner les 8 cubes en temps réel que lorsque la fenêtre est aux dimensions minimales. Dès qu'on l'agrandit, le rafraîchissement se met à ramer. Mais on peut bien appréhender la puissance d'OpenGL, qui ne se limite pas qu'à l'utilisation précalculée puisqu'on voit ici également beaucoup d'interactivité, tant dans les menus que dans les exemples de sélection à l'écran. On a la chance aussi d'obtenir un programme de visualisation des objets "Lightwave" en OpenGL.

On peut en tirer la conclusion que seulement sous PowerPC, CyberGL pourra donner des résultats semblables à ceux réalisés sur des plateformes rapides. Ou alors, il faudrait une carte spécialisée gérant l'OpenGL (ou le CyberGL si vous préférez).

Pour le moment, peu d'applications ont été programmées pour CyberGL. Alors, si vous voulez en essayer une, téléchargez "Puppeteer.lha" sur Aminet (gfx/board/). Cette démo est intéressante, car elle montre des possibilités simples mais étendues telles la rotation, le vent, la gravité et la cinématique inverse. De plus, l'auteur qui connaît bien l'OpenGL, discourt sur les performances, les manques et les bogues de CyberGL par rapport à OpenGL. Il dit que la version Amiga est supérieure à la version Silicon Graphics au temps où il y avait accès à l'université, et il se propose même de porter la version Amiga actuelle sur SGI pour pouvoir faire des comparatifs.

Cette démo propose quatre exemples, dont je n'ai pu personnellemnet en charger que deux, le premier en une poutre constituée de 5 tronçons. Soit ils sont alignés, soit ils sont articulés, ou ils sont représentés en surfaces ombrées, ou encore en filaires, avec ou sans les joints en volumes ou en filaires eux-mêmes. On peut encore appliquer la gravité, le vent qui fait flotter les corps dans une direction contrôlable, ou bien une rotation également définissable à la souris.



Puppeteer

CONCLUSION

Maintenant que le standard est acquis à l'Amiga, gageons qu'il va très vite être intégré à la plupart des programmes intéressés. Il ne restera ensuite pour être confortable qu'à avoir une carte accélératrice PowerPC et une carte graphique 3D, comme celles qui ont déjà un processeur Virge 3D ou la très prochaine carte de phase 5.

Gérer vos images avec PICTURE MANAGER

Picture Manager est un gestionnaire d'images qui sévit depuis quelques années en Allemagne, produit par la célèbre maison IrseeSoft, gage de qualité jusqu'à présent par son principal produit: TurboPrint.

Picture Manager, tout comme son grand frère, sort en version anglaise. Il est donc temps d'en parler.

Fig.1

L'INSTALLATION

L'installation se fait grâce à deux disquettes. Pas de problème particulier. Un beau petit manuel de 32 pages imprimé sur papier de qualité accompagne les disquettes.

LA DECOUVERTE

Il n'est pas besoin de chercher longtemps pour découvrir le bouton de chargement des images d'un répertoire. La fenêtre commence à se remplir de vignettes, mais à un rythme colimaçonnique! Une heure pour une centaine d'images, alors que PhotoAlbum va si vite... C'est la première déception et malheureusement elle est de taille. Car même si le programme a l'air d'être rempli d'options et de possibilités, sa lenteur décourage fortement.

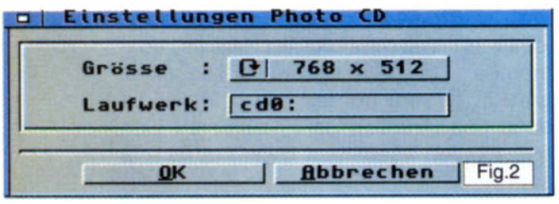


Fig.2

Ensuite, difficile de trouver le moyen de remplir l'écran de vignettes. C'est dommage, il reste de la place libre inutilisée.(Fig.1) Ensuite, pour en finir dès à présent avec les choses qui fâchent, la conception a l'air vieillotte, les programmes référencés pour retravailler les images ne sont pas très actuels (*DPaint, XiPaint, ADPro*), pas d'*ImageFX*, pas d'*ArtEffect*. Enfin, nous allons voir si le logiciel se rachète par d'autres possibilités, mais au premier abord, je ne changerais pas mon baril de "*PhotoAlbum*" pour dix barils de "*Picture Manager*".

EXPLORONS LES MENUS

D'abord, il est à remarquer que la disposition des menus n'est pas classique et ne s'en tient pas aux directives générales Commodore.

Ensuite, il me semble étrange d'ouvrir un panneau "configuration actuelle" et de ne pouvoir cliquer nulle part dedans pour y changer les options. (Fig.2) Il faut appeler d'autre menus séparés pour y accéder. Bizarre technique...

L'écran, s'il peut tout de même s'ouvrir en 8, 16 ou en 24 bits, ne comporte que 4 couleurs librement définissables, et encore, les curseurs sont vraiment particuliers!

On peut ensuite définir le chemin de DPaint IV et de Personal Paint, quelques caractéristiques des vignettes comme leur qualité, le tramage, le contraste ou le piqué, si on doit chercher dans les archives LHA et LZX (ça, c'est le premier point positif).

Les CD Photo sont reconnus, mais pas à plus de 768 x 512. Pourquoi donc? Sans doute à cause de la "grande vitesse"... Les graphiques vectoriels *GhostScript, GPlot* et *EPS* peuvent également être chargés et on peut configurer les programmes à utiliser automatiquement. Malheureusement, s'ils sont bien reconnus en tant que tels, le fait d'avoir entré le chemin de *Draw Studio* dans la configurabilité n'a jamais réussi à le faire ouvrir dans le cas d'un fichier EPS.

On peut choisir entre ECS, AGA et CybergraphX pour la visualisation. Là encore, une bizarrerie, un item de menu pour changer la config, un autre pour la regarder sans rien pouvoir changer, enfin, ça ne fait de mal à personne.

On a l'air de pouvoir choisir un visualiseur externe, mais quand on veut le charger, on nous dit d'abord qu'il n'est pas dans le répertoire "Viewers", et quand on y regarde, on n'y trouve que la config...qui ne se laisse pas changer tant qu'on n'a pas choisi ... le viewer! Superbe logique.

L'item de menu "Library" nous amène cette fenêtre dont la programmation des ascenseurs nous émeut encore une fois (Fig.3). Enfin, une merveille clôt ce premier menu, c'est la configuration de l'action du mulot dans la fenêtre. Et là, pas de blagues, c'est intelligent car on peut assaisonner cela comme on veut, avec des items tout prêts, mais aussi des items à définir soi-même). Ainsi, un court clic sur une vignette nous apporte soit une action préalablement choisie, soit cette petite liste de choix (Fig.4), un long clic cette autre liste (Fig.5). C'est pas mal, parole de non-scout, car le

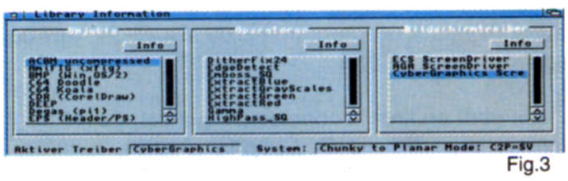


Fig.3

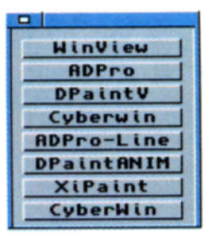


Fig.5

Fig.4

choix est étendu et facile à déterminer (traduction des items, puisqu'ils sont en allemand : montrer, retirer, détruire, renommer, marquer, retoucher, convertir, info, imprimer, DPaintIV, PPaint; WinView, ADPro, DPaintIV, CyberWin, ADPro, DPaint ANIM, Xi-Paint, et encore CyberWin...évidemment, cela ne pouvait pas être parfait, mais puisqu'on peut tout configurer...)

Bon, je vous passe pas mal d'items qui ont déjà été évoqués d'une autre manière. Il y a bien sûr, toutes les options de chargement, sauvegarde, etc... des catalogues, une fonction de vérification pour voir si toutes les images mentionnées dans le catalogue sont encore là, une fonction d'optimisation du catalogue (qui m'a réduit le mien de 3,43 Mo à 2,91), une fonction de tri selon le nom, le chemin, le nom et le chemin, le poids, le mode graphique, la date, la profondeur de bitmap, un raccourci 1 ou 2 ou encore une description, car j'ai omis de vous dire que l'on pouvait ajouter un commentaire pour chaque vignette. Encore une autre fonction de filtre, de recherche des doublons, encore une autre de recherche d'images manquantes (ils auraient pu en profiter pour rechercher les doublons dans leurs items de menus), quelques items de marquage (page, ou tout).

Enfin, vient une option réellement intéressante, pour automatiquement créer une page HTML à l'aide du catalogue, avec l'option de garder les liens vers le graphique original (Fig 6), puis la possibilité de convertir un catalogue en un autre avec des vignettes de dimen-

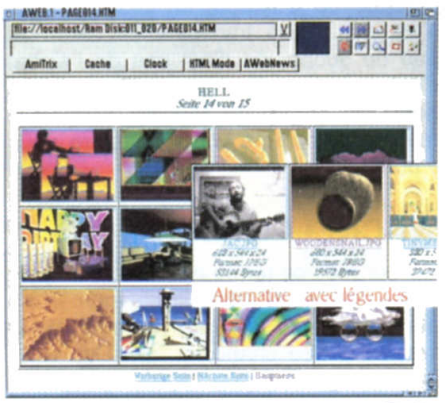


Fig.6

sions différentes, bien sûr. Les dimensions des vignettes , puisqu'on en parle, sont -pour chaque en gris ou en couleurs- 80 x64, 120 x 96, 144 x 112, un point c'est tout. Dommage qu'on n'ait pas pu choisir ses dimensions, ou avoir une option de respect des proportions comme dans PhotoAlbum. On peut aussi scanner à partir du programme ou lancer un slide-show, filtrer toutes les images avec un filtre général de contraste, luminosité, gamma, rouge, vert, bleu.

La confection de pages de vignettes est également une option intéressante, surtout si on veut les imprimer ensuite. On peut choisir le nombre de vignettes par rangée et par colonne, l'épaisseur du cadre des vignettes, leur espacement, la couleur du fond, l'alignement et l'éloignement du texte, la fonte, le texte de bas de page ainsi que le format graphique. Et là, on peut faire confiance à Irsee Soft pour l'impression, surtout si on a TurboPrint installé.

Enfin, un menu spécialement consacré à ARexx avec possibilités d'éditions de Macros nous livre (enfin) à des logiciels un peu plus nouveaux: ADPro, DOpus4, DPaint V, ImageFX-WB, Photogenics, PPaint, TurboPrint, et puis un mémoiromètre et un disqueduromètre encore très bien programmés ha,ha, une CLI, et une aide en ligne au format Amigaguide.

ASSEZ DENIGRE

Passons tout de même aux aspects positifs du programme qui pèse ses 1034 ko, mine de rien.

C'est surtout le *WebWizard* qui a retenu mon attention, c'est-à-dire le créateur de pages Web. Outre les options déjà évoquées plus haut, on peut choisir la conversion automatique des images vers un format reconnu par tous les butineurs tel que GIF ou JPEG, l'option de mettre une balise HTML avec les dimensions et la grosseur du fichier, etc... (exemple : <td align=center><A href= "./PICS/GODPILOT.JPG"><IMG SRC= "THUMBS/THMB0061" WIDTH=144 HEIGHT=112>
GOD PILOT.JPG</A><I>
640 x 480 x 24</I>
<I>Format: JPEG</I>
<I>10376 Bytes</I> </td>) J'ai fait des essais poussés de toutes les options et je peux dire que la seule erreur que j'aie trouvée a été sur le format vertical de mes vieilles images HAM en Lores-Interlace, il n'a pas su réduire leur hauteur de moitié. Sinon, l'optimisation des images en JPEG a été automatique et excellente, des vignettes en GIF comme je l'avais spécifié, tout a été rangé aussi bien sur les pages que dans les répertoires, je n'ai eu pratiquement qu'à appuyer sur le bouton.

D'autres plus sont la gestion de la mémoire virtuelle avec VMM, la reconnaissance de Picasso 96 à la place de CybergraphX, l'accélération automatique grâce à des routines PowerPC si votre système en possède un (peut-être bien que la vitesse est honorable sur un PPC...).

Enfin, époustouflante, la liste des formats bitmap gérés (voir encadré). Tout cela fait quand même un bon paquet et je crois pouvoir m'avancer en disant que c'est sans doute la liste la plus complète que je connaisse toutes plateformes confondues.

De plus, les opérateurs internes (en plus de tous ceux des programmes externes qu'on peut appeler) font également une belle panoplie (encadré)

Opérateurs Internes

- 24BitToHAM
- AddText
- Antique
- AnyTo24Bit
- AutoBorder
- Bentley_SQ
- Blur_SQ
- Brightness
- CallPNM
- Complement
- Contrast_SQ
- Convolve
- Crop
- Deep_Press_SQ
- Diffuse_SQ
- Dither24Bit
- DitherFix24
- EdgeDetect
- Emboss_SQ
- ExtractBlue
- ExtractGrayScales
- ExtractGreen
- ExtractRed
- Gamma
- HighPass_SQ
- HilbertDither256
- LeftToRight
- Mosaic
- Motion_Blur_SQ
- OilPaint_SQ
- OptimizePalette
- PagePrint
- PaletteDither
- RGBAdjust
- Rotate
- RotateFree
- Scale50
- ScaleFree
- Sharpen_SQ
- Slicing_SQ
- Threshold_SQ
- Tiling_SQ
- TopToBottom
- XOR

Formats gérés

D'abord les nouveaux depuis la version 3.0 :

- C-source
- Degas
- FAXX (IFF-FAX)
- IFF-DEEP
- JPEG
- PNG
- RGB8

Les autres :

- ACBM non compressé
- BMP
- C 64 Doodle et Koala
- FBM
- GPlot
- ILBM
- MacPaint (monochrome)
- Amiga OS 3.x Datatypes
- PBM
- PCD
- PCX V2.5 et 3.0
- PICT-2 (PCT)
- PNM PGM (P5) PPM (P6)
- Pictor V2.00
- QRT/POV RayTracer
- SGI
- SVG
- Scanner
- SunRaster (RAS)
- TIFF V5.0
- Targa (TGA)
- WPG (WordPerfect)
- WinIcon V3.x
- YUVN (411)

Les formats vectoriels :

- AMF (MetaView)
- CDR
- CGM
- DXF/AutoCAD
- EPS
- FIG (amifig) (demi-raisin ?...)
- IFF-DR2D
- PostScript (GhostScript)
- WMF

CONCLUSION

J'ai été très surpris de tant de désordre de la part d'Irsee Soft dans les menus et surtout de la lenteur. Mais tout de même, ce programme a beaucoup de qualités, énormément d'options. Rien que le Web Wizard rend le logiciel très intéressant pour qui veut facilement faire une galerie sur ses pages. Mais également, les possibilités de conversion, les opérateurs graphiques, la qualité des images et leur prévisualisation sont des plus à ne pas négliger. Enfin, le GUI mériterait un lifting, une aide-à-bulles et un grand ménage dans la disposition des menus.

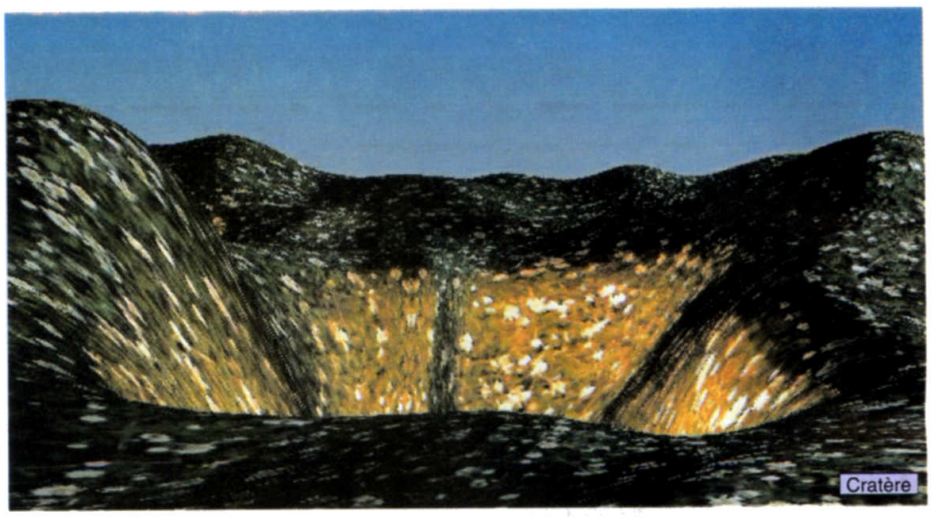
Disons que personnellement, pour un usage rapide et superficiel, j'utiliserai toujours volontiers PhotoAlbum qui comporte de nombreuses options qui jusqu'à présent ont suffi à mes besoins. Mais pour les formats vectoriels, la conversion de formats et la confection de pages HTML, Picture Manager s'imposent.

Il est vendu en Allemagne DM 109.

FADING ET WACKELPUDDING

MATERIAL FADES

Nous avons vu le mois dernier les macros Gradient de Frank Dodd. Cette fois-ci, comme annoncé, nous allons étudier MaterialFades.


Cratère

Si vous ne l'avez pas encore, vous pouvez le télécharger sur le site ftp <ftp://www.win.net/readable/real3d/rpl /Mat erialFades.zip> ou sur le site Real 3D d'Amiga News <http://www.amiga news.com/r3d/Archives /MaterialFades.zip>

Désarchivez-le avec le logiciel *Unzip*, voir l'article du mois passé, vous obtenez *MaterialFades.rpl, Checkers.rpl, MaterialFades.txt* et *examples.prj.* Mettez les deux premiers dans votre répertoire **RPL**, lisez le troisième et chargez le quatrième dans Real.

Si vous êtes sur Amiga, il vous faudra d'abord l'adapter, car la chauzéprévupourpécé, car conçue dessus. C'est une petite opération bénigne qui consiste à aller dans la fenêtre "Materials", charger une par une les cinq textures incriminées, aller chercher le menu de la fenêtre "Materials" l'option "Procedures" et y recharger la bonne routine RPL, c'est-à-dire adapter le chemin à votre configuration (la mienne étant par exemple <R3D3:RPL/Material Fades .rpl). Pour ne pas se tromper, le mieux est de la rechercher en "brozant" avec le "ricouesteur".

Plutôt qu'un long discours, regardez la figure qui montre bien les effets *Linear, Mid, Disk* et *Edge.* Le principe est d'appliquer sur un objet un mapping en général parallèle, mais pourquoi pas autre, en faisant varier ses propriétés intrinsèques, donc ici sa transparence, principalement avec d'autres caractéristiques définies dans le Color handler.

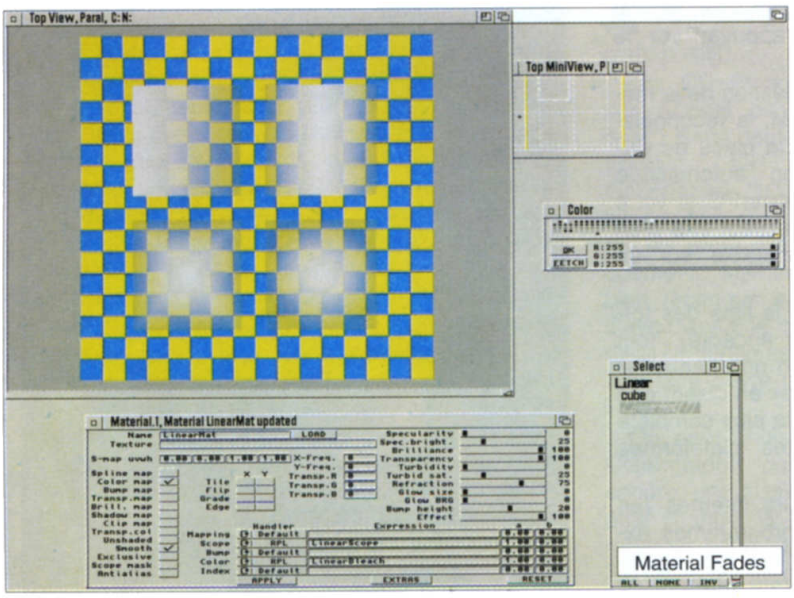
Prenons pour exemple Linear (en haut à gauche). D'abord et avant tout, les cases à cocher sont Color mapping et smooth, puis la spécularité doit être à zéro, la turdibité également, la transparence et la brilliance à fond les ballons, donc à 100, la réfractivité à 100 aussi, c'est à dire nulle. Dans le scope handler, nous mettons LinearScope en RPL et, dans le color handler LinearBleach en RPL. Nous aurions pu mélanger les styles entre LinearScope, MidScope, TimeScope, DiskScope pour le scope et LinearBleach, MidBleach, TimeBleach (évolutif sur le temps) EdgeBleach et DiskBleach pour la couleur. L'important est de donner une valeur comprise entre 0 et 1 à "a" dans les handlers, 1 si on veut l'effet maximum. On peut toujours essayer de dépasser les valeurs par défaut. On obtient alors des effets spéciaux, mais il faut être prudent en animation, car les conséquences sont parfois imprévisibles.

Tout dépend de la couleur donnée à l'objet. Ici, les objets, des cubes plats sont blancs. On n'est pas obligé non plus de mettre absolument du scope et du color, les variantes sont multiples. On peut également obtenir des effets différents en prenant les options toutes prêtes des handlers, ou en s'en faisant soi-même. Essayez par exemple de mettre un objet rouge, avec un DiskScope et dans le color handler, "R=0,G=255,B=0", c'est-à-dire un vert, le résultat sera bien différent.

Pour les courageux, on peut aller trifouiller dans le code RPL et améliorer ou innover en changeant peu de choses. C'est de plus une bonne leçon de RPL.

En tous cas, ces deux méthodes, MaterialFades et Gradient du mois dernier, ouvrent de nouveaux horizons, qui, s'ils ne sont pas démesurés, ont leur bon côté.

Les pécéistes ont de la chance, la dernière version 3.53 apporte un atout de poids, c'est la gestion de fade (transparence de 0 à 255) au pixel près, ce n'est pas de la transparence, ce n'est pas du scope, ce n'est pas de l'alpha, c'est du fade et c'est génial. On ne l'aura hélas pas sur Amiga. Pleurez ou faites la révolution, comme votre caractère vous y porte.



Material Fades

WACKELPUDDING

Pour moi, ce terme allemand est si représentatif et si intraduisible que je ne peux résister à le laisser tel quel. Wackeln veut dire chanceler, alors un wackelpudding, c'est une sorte de flan tremblotant, un peu comme le dessert final dans la "Grande Bouffe".

Pourquoi un WackelPudding? Parce que j'ai fait récemment une animation d'un **cratère** ressemblant à cette substance. Il est basé sur un mesh creusé en son milieu et irrégularisé pour lui donner un aspect de terrain.

L'intérêt de la chose est de montrer un aspect inhabituel des possibilités de "Phenomena". Au lieu de gérer des particules, on va animer les points de soutien du mesh.

Pour cela, il faut s'armer de patience, et en vue de dessus, sélectionner chaque point qu'on veut animer et en faire un groupe. Dans mon cas, j'ai laissé de

côté les points du pourtour afin d'avoir une référence fixe.

J'ai ensuite mis mes 168 groupes dans un niveau hiérarchique à part, auquel j'ai ajouté une méthode "BROWNIAN" et une méthode "PROCESSOR". Une lampe orangée en spot à bord doux dans l'intérieur du cratère qui éclaire vers le haut et le tour est joué.

Un mapping spline sur le mesh pour faire plus zoli, et en avant l'animation. Le cratère tremble comme un Wackelpudding. Fin de l'histoire. C'est impressionnant.

NEWS REAL

UNE MAUVAISE ET UNE BONNE NOUVELLE !

Il n'y aura donc pas de version 3.53 sur Amiga. Le patch pour PC est disponible chez DID <http://www.didgmbh.com /data/win3.53.exe>. Par contre, il est à peu près certain que la version 4.0 verra le jour sur Amiga 68k et PPC.

CHAT

La page web du canal IRC Real3D est toujours <http://pages.infinit.net /ericgir/r3d.html>

MIDIEX

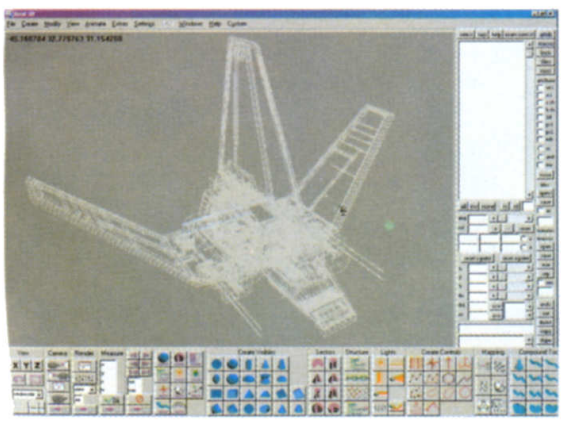
Sur le site ftp, on peut trouver ce programme qui transforme un fichier MIDI en un flux d'événements simples à utiliser pour contrôler des animations. C'est pour PC, mais le code source C pur est à la disposition des programmeurs et ne devrait pas être trop difficile donc, sur Amiga.

CONCOURS

Concours graphique organisé par 3D Ark sur <http://www.3dark.com>. pourquoi ne pas participer et faire gagner Real ?

NOUVEAU GUI

Sur PC, une interface graphique un peu plus conviviale a été entreprise par un realeur notoire, Robert Holly, elle est téléchargeable sur <http://lumenetix.com/real3dui.htm> En voici d'ailleurs une vue.



MAILING LIST

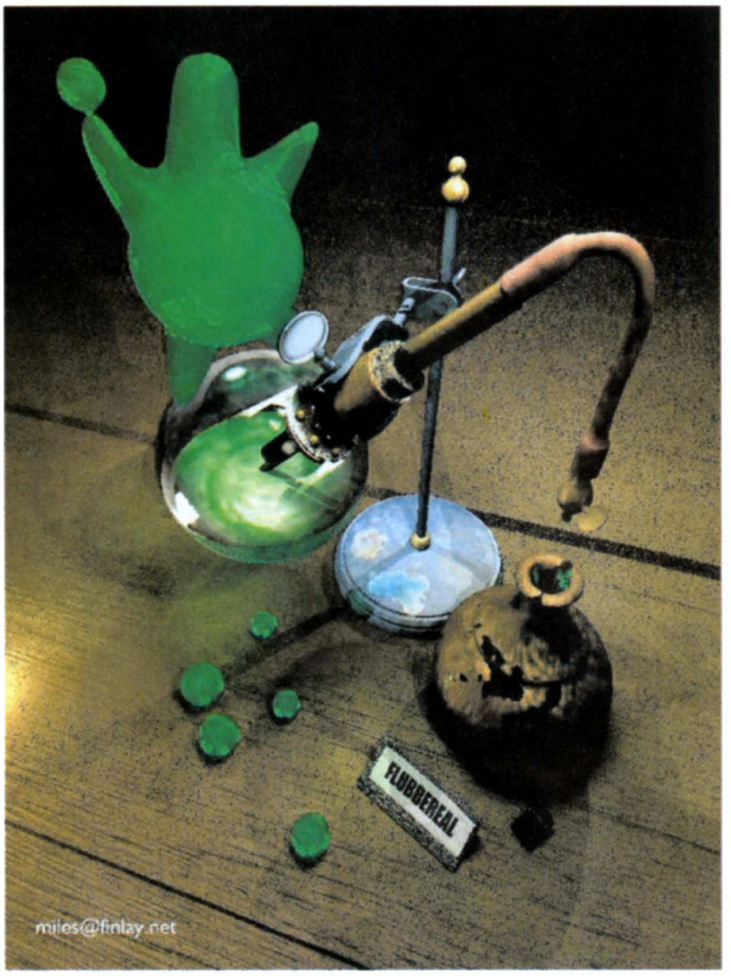
Déjà, le mois dernier, je vous avais parlé de la charmante Satu Heikkilä, qui préside aux échanges épistoliers des participants à la mailing-list de Real.

Voici ses coordonnées exactes : satu@realsoft.fi et profitez-en pour noter une fois pour toutes l'adresse de RealSoft :

RealSoft Oy
Noronkatu 14,
35820 Männtä,
Finlande
Fax : 358 3 4718 533

SPONSOR

En parlant du grand méchant loup, RealSoft sponsorise un concours de graphisme récompensé par une version de Real 3D, peut-être même la version 4, si elle est prête au moment du dépouillement. Allez en savoir plus sur <http://www.3dark.com>.



REAL 3D, UNE PORTE VERS LE GRAND SECRET ?

Un certain Chuck Henry, en rendant des boules réfléchissantes posées en pyramide, dit qu'il a découvert la relation entre PI, le nombre d'or et la forme humaine et cela grâce à Real. Cela fait 20 ans qu'il étudie la géométrie sacrée et si vous avez les moyens de télécharger plus de 5 Mo pour décoder la Vérité et la Beauté, alors, ne vous en privez pas. <http://saturn.vcu.edu /~chenry/>

ANIMATION DE CARACTERES

Un site où dix realeurs se sont associés pour faire progresser l'anima tion de caractères (rappelons que caractères ne veut pas dire ici lettres, mais êtres animés, et plus spécialement personnages) : <http://www.geocities.com /Hollywood/ Academy /8348>

FUMEE

Encore du gros à télécharger, mais cela vaut le coup d'oeil ! <ftp://ftp.win.net /readable/real3d/anim /welder.mpg> 1938 Ko, ou un extrait plus court <ftp://ftp.win.net /readable/real3d /anim/welder1.mpg> seulement 464 Ko. Il s'agit d'un rayon laser qui découpe une tôle. Cela fume mais c'est vraiment de la belle fumée. Voyez plutôt. C'est signé Hellmut Tümmler de Hambourg.

Y'A PAS DE FUMEE SANS FEU

Andy Jones a mis une démo sur Aminet en AVI non INDEO pour que les amigaïstes puissent en profiter : pix/anim /enhr_flame.lzh.

AND THE WINNER IS

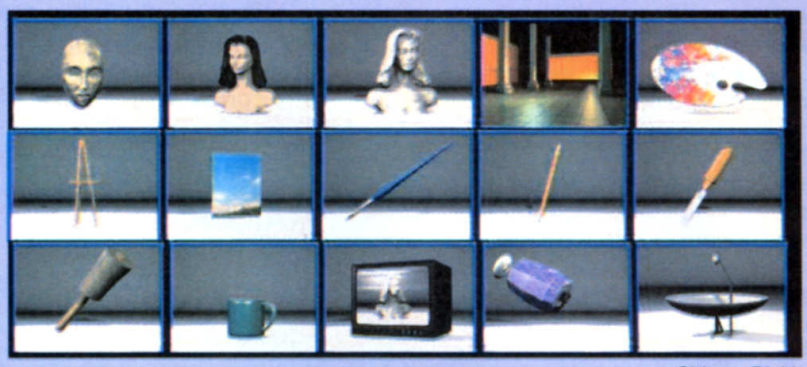
Miles Finlay a gagné les 50 dollars récompensant la meilleure image de l'année récapitulant les concours bimestriels de la mailing-list pour son image "Flubbereal" qui fait appel à toutes les techniques nécessaires pour rendre une image synthétique intéressante, excellents modèles, excellent éclairage, excellentes textures.

(Pour le mois prochain, si vous ne mettez pas d'images dans la galerie web Real, faites-moi au moins une analyse logique grammaticale de la phrase précédente).

Regardez de près, c'est vraiment très beau, 48500 secondes de rendu avec les light samples à 6, évidemment. ■

Plaid Companion Digital Museum Universal 3DCD

Ce mois-ci, je vous offre la découverte de trois cédéroms bourrés d'objets, d'images, et réalisés par Dedicated Digital. Je sais par vos mails ou témoignages que vous êtes nombreux à rechercher des objets pour vos scènes. Ne vous en privez pas.



Objets - Plaid

LA BOUTIQUE LIGHTWAVE

Plaid Companion

Ce disque est organisé autour de quatre répertoires: 3D, Multimedia, View et Textures.

Le premier regroupe les objets en trois formats (3DS pour 3D Studio, DXF pour Autocad et format LightWave). Au total, 40 objets de qualité. On y trouve des animaux (éléphant, pingouin, ours) et d'autres objets de toutes sortes: écrans, palette de peintre, un chevalet de peintre, des bustes, une tasse, etc..

Le répertoire "Textures" renferme bien entendu les textures utilisées par les objets. L'originalité de ce CD vient à mon sens des deux autres répertoires qui regroupent les éléments permettant une présentation des trois CD grâce à des fichiers HTML. Grâce à votre browser préféré, vous avez ainsi la possibilité de visualiser le contenu des 3 CD. Les pages HTML et les liens sont très bien réalisés. A condition d'avoir la mémoire et l'écran nécessaires, rien ne s'oppose à l'ouverture de plusieurs fenêtres de votre browser. Vous pourrez ainsi choisir facilement l'objet ou la texture de votre choix. Très pratique. A noter aussi la présence d'un fichier tutorial au format HTML.

Universal 3D CD

Sept répertoires composent ce CD. **AVI demo** regroupe cinq fichiers au format AVI, vous l'avez deviné: trois explosions et deux feux. Viennent ensuite trois répertoires d'images et de textures (deux en IFF et un en Targa).

Les objets sont répartis selon leur format dans trois répertoires: 3DS, DXF (pour Autocad, et LightWave. Au total, 460 objets de fort belle facture classés à l'intérieur de 10 répertoires.

Comme son nom l'indique, le répertoire "BLDGS" (buildings) abrite 45 objets représentant des immeubles. Le répertoire "CITY" regroupe lui aussi 46 objets liés à la ville. On y trouve un marteau, un caméscope professionnel, un projecteur cinéma, un téléviseur, un scalpel.etc. Dix objets très futuristes composent le répertoire "FICTION". Le répertoire "FURNISH", c'est un peu le bazard du coin : tout pour la maison en 74 objets. Du frigo aux luminaires en passant par les chaises, les miroirs, etc..

Si vous voulez créer un corps humain de A à Z, alors le répertoire "LIFEFRMS" vous propose un véritable puzzle du corps humain en 46 objets; coeur, fémur, pancréas, squelette,... tout y est. Vous êtes attirés par les astres? Le répertoire "PLANETS" vous en propose 64: Jupiter, Mars, Mercure, la Terre, sa copine la Lune, etc.. Le répertoire "SPACE" avec ses 26 objets (Lem, Mariner.etc..) vient compléter une panoplie déjà bien riche. Oui mais voilà comment se déplacer? Le répertoire "VEHICLES" apporte des solutions en 57 objets (ambulance, Cherokee, buldozer.etc..). Le répertoire "SUNDRIES" apportera le petit détail qui manque en 55 objets : moutarde, Ketchup, oeuf, allumettes...

Digital Museum

Ce CD reprend un peu l'articulation des deux premiers CD. Cinq répertoires: un répertoire d'objets au format 3DS, un autre en DXF et un autre au format Lightwave. Un autre tiroir appelé "Textures", concentre les images et les textures. Le cinquième tiroir regroupe des fichiers HTML faisant un tour d'horizon du contenu du CD et 5 fichiers AVI. Comme pour le Plaid, cette possibilité est très pratique pour choisir un objet ou une texture. Les objets au nombre de 200 en haute résolution se trouvent répartis en 5 groupes: actors, artifact, backlot, location et vehicles.

Le tiroir "actors" concentre des objets relatifs aux animaux (chat, lion, koala, léopard, souris, scorpion, etc..) aux personnages "mythiques" (ange, démon, etc.) et aux êtres humains. Ce dernier tiroir est particulièrement intéressant puisqu'il vous offre des "êtres humains en kit" (pieds, bras, têtes, torses, mains, chevelures, etc. Si vous n'avez pas le courage de reconstituer le puzzle, vous serez ravis de trouver un corps de femme et un corps d'homme. Le corps de la femme pèse 1112 Ko contre 1089 Ko pour l'homme: les femmes ont des formes plus généreuses que les hommes, c'est bien connu. Il existe aussi dans ce répertoire plusieurs types d'êtres humains: astronaute, samouraï, policier, etc.

Le répertoire "artifact" regroupe de nombreux objets de tous types: statues, instruments de musique (violon, saxophone etc.) des armes etc. Le répertoire "location" contient des objets relatifs à des endroits publics (statue de la Liberté, le Parthénon, Notre Dame de Paris, etc.). Le répertoire "vehicles" regroupe tout ce que l'homme a pu créer: Concorde, wagon, Harley, Stuka,Titanic.etc.

Conclusion

Ces trois CD sont une véritable mine pour l'utilisateur de LightWave (voire autres programmes de 3D). Certes, le tarif est élevé mais ces objets sont tout à fait libres à l'utilisation et feront économiser des quantités d'heures de travail importantes en modélisation. Certains de ces objets sont aussi d'une grande complexité (le Titanic fait par exemple 65300 polygones pour 33376 points, l'objet Piaza est constitué de 71525 polygones pour 34701 points, etc.). Je n'ose imaginer le volume de travail réalisé pour modéliser toute cette librairie d'objets.

Ces produits ne sont pas à mon avis destinés au grand public à moins de vouloir se faire plaisir ou dans le but d'épater les copains. Ils sont destinés à des professionnels qui ont des projets à réaliser et qui souhaitent avoir sous la main une importante bibliothèque d'objets de qualité.

Mon palmarès : 1 Digital Museum, 2 Digital 3DCD et en 3 Plaid Companion.

Je dis chapeau et je remercie la société AGMO de m'avoir permis de faire joujou avec ces objets pour vous pendant quelques semaines.

Prix: Plaid Companion 300F, Digital Museum 1100F, Universal 3DCD 1100F. En VPC chez AGMO.

Thierry Lamblot

LIGHTWAVE PAR LE NET

En raison de problèmes hardware importants, je n'ai pu réaliser cette rubrique le mois dernier et ce mois-ci encore. Le mois prochain, tout rentrera dans l'ordre. Pour me faire pardonner, je vous prépare un article pour un prochain numéro. Je vais dresser un récapitulatif des différents plugins utilisables par Lightwave sur Amiga avec les spécificités de chacun. A bientôt. *-Thierry* ■

Cinématique inverse (2): les boucles de chaînes IK

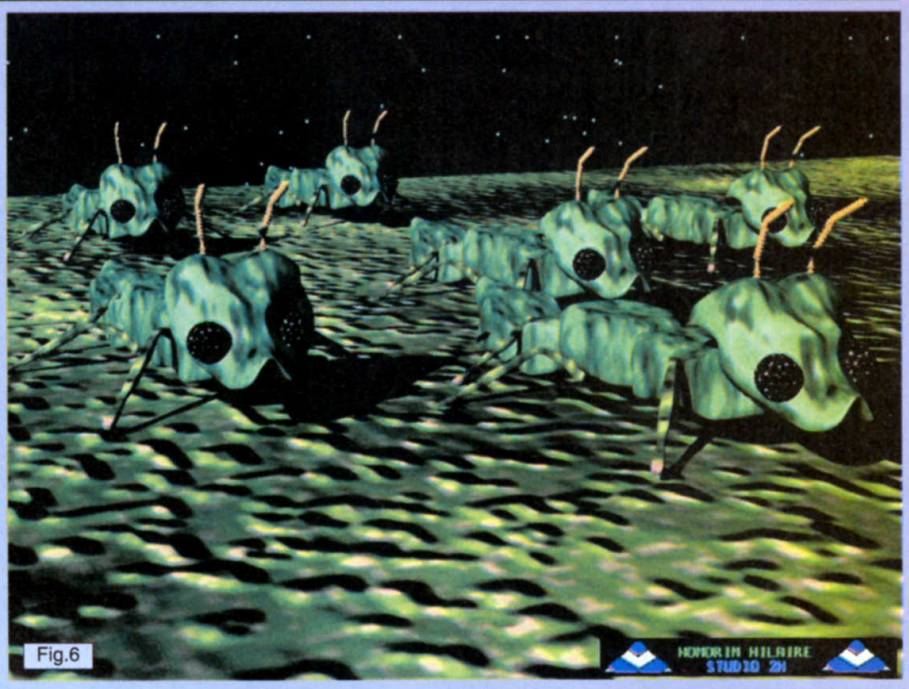


Fig.6

Afin de conclure cette série d'articles sur la cinématique inverse, je vous propose ce mois-ci des principes d'animation orientés vers les "boucles de chaînes IK". Le terme boucle définit le fait qu'un OBJECT GOAL soit lié (parent) à un "object support"(tronc d'un humain,corps d'insecte...).

Pour ces explications j'ai choisi les pattes d'un insecte. Pour les animer, quatre possibilités sont régulièrement utilisées:

1) Le morphing
2) Une chaîne IK composée d'objects
3) Une chaîne IK composée de bones
4) Une châine IK composée d'un object et d'un NULL OBJECT.

C'est la troisième possibilité qui vous permettra d'obtenir les meilleures résultats. La simplicité de modélisation ne nuira en aucun cas sur une animation plus que satisfaisante. En effet, un simple object de base cubique (en jaune sur la figure 2) modélisé à l'aide de la fonction METANURBS suffit. Trois bones sont utilisés pour assurer la déformation. Le NULL OBJECT situé en dessous, représente l'object cible.

La figure 3 vous montre la qualité des déformations obtenues en utilisant les options de compensation (MENU OBJECT). Le bone coloré en jaune est la terminaison de la chaîne IK. Si vous souhaitez obtenir des mouvements de ce bone, il est nécessaire cependant, de rajouter un NULL OBJECT à la chaîne IK. Il sera lié au bone de terminaison (le bone en jaune) et situé au sommet de ce dernier. En faisant un rapide calcul, vous constatez que pour un seul insecte à six pattes, six objects GOALS et 18 bones sont nécessaires, cela en omettant les bones nécessaires à l'animation du corps (object support).

Dans mon dernier article, il était question de grue et de vérin. Cette figure illustre la P90 de chez Pinguely. Elle vous permettra d'observer les positionnements des vérins.

La quatrième possibilité (figure 4) est une chaîne IK composée d'un object et d'un NULL OBJECT. Il s'agit du principe d'animation le plus simple. Dans un premier temps vous réalisez la déformation de vos pattes dans le modeleur pour ensuite les associer dans une chaîne IK avec un NULL OBJECT (en jaune sur la figure 4). C'est ce NULL OBJECT qui termine la chaîne.C'est également lui qui visera l'object GOAL afin d'obtenir un déplacement de la patte. Dans cette possibilité, nous utilisons 6 objects GOALS, 6 NULL OBJECTS et 6 objects (les pattes).

En fonction de l'aspect du terrain utilisé, un principe sera plus ou moins adéquat. Le morphing sera très adapté pour un terrain plat. En revanche, pour un terrain très aléatoire, utilisez la troisième possibilité. La figure 5 devrait allumer votre mèche d'idée...

Joyeuse modélisation !

NOTE: Pour animer cinq des six insectes (figure 6), je me suis servi des données d'un premier insecte.Afin de ne pas obtenir une parfaite synchronisation de leurs mouvements, j'ai appliqué des décalages à l'aide des panels MOTIONS GRAPHS des bones et des objects. Un bon conseil: si vous croisez cette colonie de MORKILERS, faites demi-tour. Si vous êtes à court d'idées, allez voir le tout dernier film de Paul Verhoeven, "Starship Troopers". ■

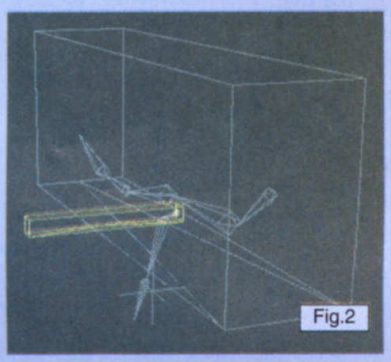


Fig.2

Fig.3

Fig.4

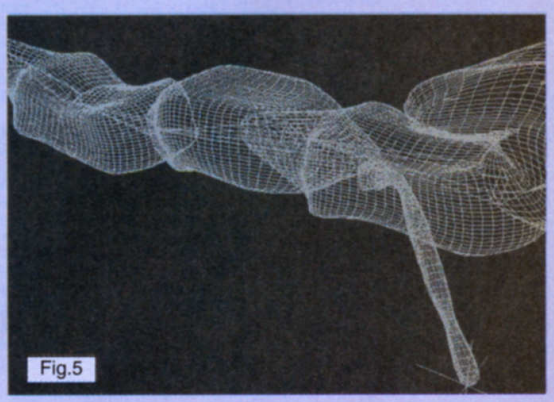


Fig.5

Particles F/X ou "Le retour des particules"

Peut-être êtes-vous en train de vous dire: "Encore un mois de gâché avec ces particules!". Surtout, ne tournez pas la page. Il existe deux sortes de particules dans Imagine: les particules du détail éditeur (dont Pascal a parlé dans le numéro 107) et l'effet particule du stage/action éditeur (aussi applicable dans le détail éditeur mais moins facilement). Je vais vous démontrer les capacités de ce dernier.

(Ed: Pascal reprendra ses articles le mois prochain avec au menu le conctionnement du cycle editor)

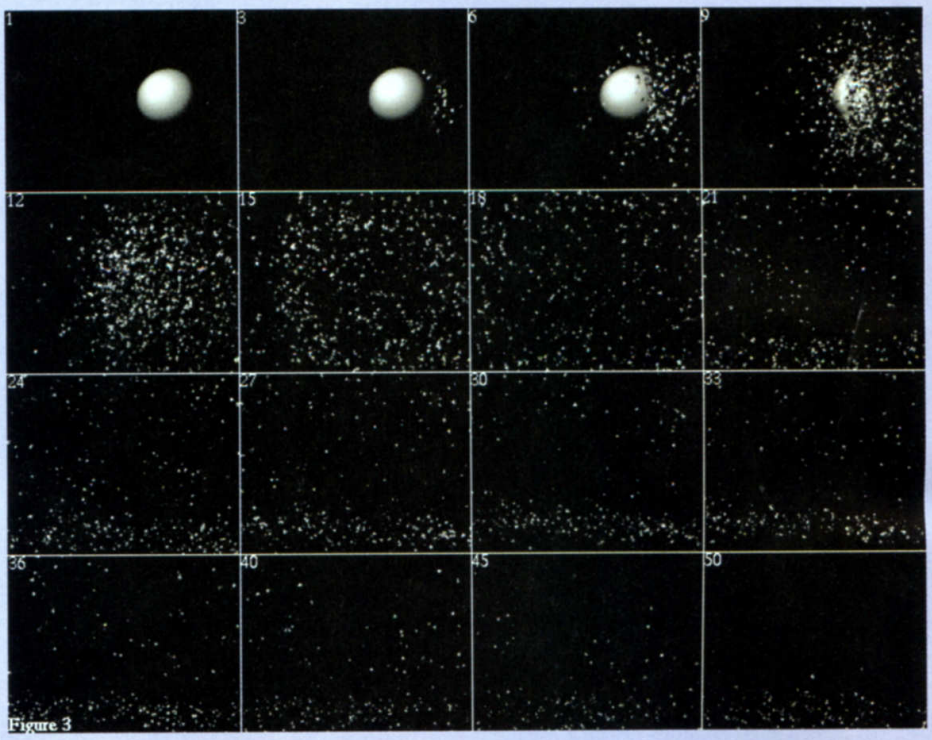


Figure 3

Je vais vous montrer un exemple tout simple d'explosion avec gravité, rebond au sol et vent dans les particules. Dans notre exemple, nous utiliserons une sphère mais rien ne vous empêche de construire un vaisseau spatial ou n'importe quoi d'autre. Grâce à cet effet, vous pourrez simuler (en modifiant quelque peu les réglages) le passage de l'onde de choc d'une bombe atomique ou encore un feu d'artifice. Fini le blabla, maintenant:

- Lancez Imagine.
- Créez un nouveau projet et nommez-le "EXPLOSION".
- Créez un sous-projet et nommez-le "RENDU". Choisissez une résolution suivant votre config (pour une bête balle, 320 x 256 x HAM8 en Scanline est amplement suffisant).
- Allez dans le détail éditeur.
- Créez une primitive Sphère avec les valeurs par défaut pour les petites configs et avec les valeurs suivantes pour les plus grosses: Radius = 50, Circle section = 48 & Horizontal section = 24 .
- Sauvegardez l'objet en "SPHERE.OBJ".
- Allez dans l'Action éditeur.
- Augmentez le nombre de frames à 50 (Highest frames # = 50). (Voir en haut à gauche Fig.2)
- Ajoutez l'objet "SPHERE.OBJ" dans les frames 1 à 50. Gardez les paramètres par défaut. (Rangée Actor) (Voir Fig.2)
- Ajoutez un effet à la rangée F/X1 de la Sphère des frames 1 à 50 (l'effet est dans le tiroir Effects et est bien sûr Particle) (Voir Fig.2).
- Voici le fameux requester de Particule tant attendu. Entrez les paramètres de la Fig.1 (les explications arrivent)
- Créez une source lumineuse du frame 1 à 50 (voir Fig.2)
- Demandez Info "Lightsource" sur le curseur de la rangée POSN (end frame position value X = -50, Y = 100, Z = 50). Car il faut bien une lumière pour faire un rendu.
- Demandez Info "Camera" sur le curseur de la rangée POSN (end frame position value X = -70, Y = -680, Z = 0) et aussi sur le curseur de la rangée ALIGN (end frame alignement value X = 0, Y = 0 et Z = 0).
- Sauvegardez les changements (Save changes du menu Projects).
- Allez dans le stage éditeur, laissez le nr de frame à 1.
- Actionnez l'option CView (vue de la caméra).
- Lancez dans le menu Animate/Make pour lancer le calcul d'un preview.
- Lancez dans le menu Animate/Play loop pour admirer le résultat (bougez la réglette de vitesse de slow à fast pour ajuster la vitesse si nécessaire).
- Et maintenant, le sommet du sommet: le rendu ! Allez dans le Project éditeur.
- Sélectionnez un Range de 1 à 50 à chaque image (1,50,1)
- Lancez Generate avec une Palette method: Generate all.

Et voilà ! Vous devriez arriver à la même chose qu'en Fig.3 (Chaque numéro correspond au numéro de l'image).

Figure 1

Explications

Voici comme promis l'explication du requester de Particules (ne vous fiez pas à l'apparence, ce n'est pas si compliqué que cela en a l'air). Vous pouvez le voir (au cas au votre Amiga serait éteint) en Fig.1 .

Start / End frame: numéros d'images de début et de fin de l'effet.

Delayed: l'axe de l'objet est utilisé comme centre de l'explosion.

Rain: provoque une "pluie" de polygones, la forme de l'objet détermine les limites ou la "forme" de la pluie. Les particules basent leurs propriétés sur les polygones de la surface.

Bounce: permet le rebond des particules.

Elasticity (en %): définit le rebond des

particules au sol (ex: 50% -> la vitesse de départ du sol est deux fois moindre que celle à laquelle elle arrive).

Ground Z Coordonate (en unité): définit le niveau du sol dans le monde.

Taper: oblige les particules à prendre une forme de fuseau lors des déplacements.

Emission: même chose que Rain mais laisse l'objet intact en "semant" des particules (comme un météore).

Emission Amt (en %): définit le pourcentage de particules dispersées lors d'une émission.

Reverse timing / Return to original positions: oblige l'objet à démarrer explosé et de là, à retourner à son état normal.

Travel distance (en unités): distance parcourue par les particules durant le temps de l'animation.

Triangle scaling: détermine la taille finale des particules au bout de l'animation. (1.000, les particules ne changent pas de taille)

Scaling delay (en %): détermine le pourcentage de l'animation à partir duquel la modification de taille des particules agira.

Minimum/Maximum # of triangle rotations: détermine le plus petit et le plus grand nombre de rotations pour chaque particule.

Time to terminal H velocity (en images): définit le nombre d'images nécessaires avant que chaque particule atteigne sa vitesse horizontale terminale. (Valeur faible: quitter position de départ avec une vitesse rapide. Valeur élevée: diminution progressive de la vitesse).

Time to terminal Z velocity (en images): définit le nombre d'images nécessaires avant que chaque particule n'atteigne sa vitesse verticale terminale.

Gravitational constant (en unités par image): détermine le taux de rapidité de chute des particules (1.0 est quasi-parfait)

Random number seed: l'effet se produit de manière aléatoire.

Speed factor: utilisé avec "Delayed", détermine la "rapidité de la transmission de l'explosion" à tout l'objet.

Min/Max angle from Z: détermine l'angle de la trajectoire (0° à 180°) que les particules suivront lors de leurs déplacements, au moment où elles quittent leur position initiale (à la verticale).

Min / Max angle from X: (un peu plus complexe) détermine l'angle de l'azimut au départ des triangles (0° à 360°). L'angle est associé au plan XY. L'angle positif X est à 0°. Les particules se déplaceront dans le sens des aiguilles d'une montre, autour de l'axe Z, avec l'axe positif Y à 90°, l'axe négatif X à 180° et l'axe négatif Y à 270°. Une valeur Min et Max de 0 provoquerait le départ des particules de l'objet, sur un seul côté, le long de l'angle de trajectoire, défini par Min/max Z (comme de l'eau le long d'un tuyau).

Wind angle: définit la valeur de l'angle du vent.

Wind speed (en unités par image): ajoute l'unité de distance par image aux particules en suivant l'angle du vent.

Wind start/stop (en images): détermine l'image de début et de fin durant lesquelles le vent soufflera. (Possibilité de rafales)

Particle subgroup: oblige les particules à prendre la forme définie comme sous groupe dans le détail éditeur (si vous déterminez une plaque dans l'objet; durant l'animation, le plan restera entier mais les faces du centre s'envoleront comme si elles avaient été frappées par une balle de révolver)

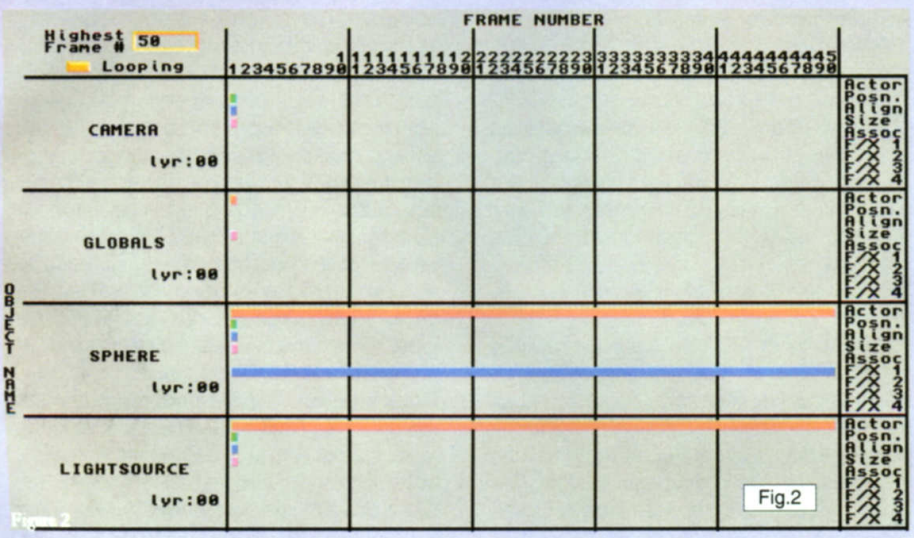


Fig.2

Eh bien, voilà !

C'est fini, j'espère avoir été assez clair sur ce sujet. Je vous laisse expérimenter les différentes valeurs, il y a moyen de faire de grandes choses avec un peu de pratique. Et j'allais oublier de vous dire ce qui est le plus important dans la 3D; ce n'est ni la puissance de la machine, ni la puissance du logiciel, mais tout simplement l'utilisateur et sa capacité à contourner un problème qu'il rencontre. Si vous avez des questions, des suggestions, des remarques, ou même des critiques, n'hésitez pas à m'envoyer un email, j'y répondrai le plus vite possible. Bye et à la prochaine...

Quake sur Amiga ? Quelle bonne ID...

Incroyable, c'est tout bonnement incroyable... Voilà qu'en l'espace de deux mois l'Amiga, que certains croient mort en tant que machine ludique, effectue sa résurrection avec trois titres parmi les plus mythiques. Après Doom le mois dernier et Myst (cf test dans ce numéro), voici que débarque un titre dont je sais que certains d'entre vous ont rêvé: Quake d'ID Software.

Quake n'est pas une banale séquelle à Doom et autres, il a marqué par son innovation dans le monde du jeu. C'était véritablement le premier moteur 3D complexe, dans lequel les joueurs pouvaient s'aventurer. Dans Quake, plus question de décors aux angles abrupts, limités par les bidouilles, et plus question de regarder seulement en haut ou en bas. Dans Quake, on s'arrête et on regarde dans toutes les directions et dans tous les angles. Les décors sont travaillés et complexes, les liquides se déforment en temps réel et les ennemis ne sont plus de simples sprites mais de vrais objets 3D animés. Bref, Quake, c'est le grand luxe. Le faire sur Amiga était un terrible défi, mais ClickBoom l'a relevé. On est en droit de craindre que même avec un 060 et une carte graphique, le jeu n'aille pas aussi vite qu'on puisse l'espérer. Toutefois, CoolQuake (qui devient du coup illégal...) tourne relativement bien sur la 060/50 Mhz avec AGA en baissant la fenêtre de moitié. Comment sera la version de ClickBoom ? Optimisée, pas optimisée ? Réécrite ou simplement recompilée ? Pour tout savoir, il valait mieux directement poser la question. C'est Alexander Petrovic, chef du développement qui a répondu.

ANews : *A-t-il été difficile de convaincre ID Soft de vous laisser convertir Quake sur Amiga ? Avez-vous rencontré des résistances ou des personnes riant de l'Amiga ?*

Alexander Petrovic : Lorsqu'on parle de grosses conversions comme Quake ou Myst, les gens oublient souvent qu'il s'agit surtout de business, et les compagnies sur PC ne pensent pas "Nous allons ou pas vous le DONNER". Ce n'est pas une question de persuasion, mais plutôt de proposition commerciale.

Apparemment, nous avons réussi à présenter une proposition assez intéressante pour Quake et Myst. Comme il

Quake

s'agit avant tout d'argent, une société ne considère pas une machine comme "risible" si on lui propose une bonne affaire. Il est triste de voir que la plupart des gens impliqués dans l'Amiga pensent que les conversions sont données gratuitement, ou quelque chose dans le genre. Elles ne sont pas données, et c'est beaucoup de travail que de préparer une offre intéressante à de grosses sociétés comme celles-là.

ANews : *Pour convertir le jeu, avez-vous utilisé CoolQuake ou AmigaQuake ? Ou bien êtes-vous repartis de zéro ?*

AP : Nous sommes actuellement en train de tout réécrire étant donné qu'aucun de ces deux hacks illégaux n'ont d'options sérieuses (Internet, jeu par modem, add-ons, grpahismes 16 bit, etc...)

ANews : *Le jeu en AGA sera-t-il lent, même avec un 68060 ?*

AP : 060 et AGA sont assez rapides actuellement car nous avons beaucoup travaillé sur l'optimisation du code. Ainsi, les utilisateurs de 060 devraient pouvoir jouer à une vitesse décente. Bien sûr, les plus rapides processeurs et les cartes graphiques sont les bienvenus.

ANews : *Avez-vous réécrit en C ou en assembleur ?*

AP : Quake pour Amiga a été presqu'entièrement réécrit en assembleur à partir des sources données par Id Software. Il aurait été plus facile d'utiliser du C bien sûr, mais Quake aurait été trop lent, même sur 060.

ANews : *Quelle config recommandez-vous ?*

AP : Plus c'est rapide, mieux c'est ! 16 Mb de RAM, si possible 60ns et placés sur une Cyberstorm car sur la carte mère l'accès mémoire est beaucoup plus lent. Overclocker le 60 à 66 Mhz n'est pas mal non plus (NDBEN: quand ça tient le coup, cf article dans ce numéro quelque part),et bien sûr le PowerPC bientôt.

ANews : *Quand l'aura-t-on enfin dans sa chaumière ?*

AP: Il aura un peu de retard (NDBEN: il était prévu pour le 1er Février, raté...). Vous le recevrez dès qu'il sera prêt, garanti!

Côté technique, amis possesseurs de cartes graphiques, vous serez les mieux lotis. Pour les possesseurs de machines AGA, pas de panique. Le jeu s'ouvrira en PAL et NTSC dans différentes résolutions, à savoir 1x1, 1x2, 2x1 et 2x2. Deux nouveaux modes font leur apparition : odd et oddx2. Il s'agit en fait d'afficher une ligne sur deux horizontalement ou verticalement. Sur Pc et Macintosh cette technique accélère significativement les jeux, espérons que sur Amiga aussi elle fasse ses preuves. En gros, tout a été fait pour que le jeu aille à une vitesse convenable, même si l'on peut douter que sur la machine minimum prévue (020+FPU et 8Mo de Fast), Quake ne soit pas horriblement lent... La conversion de Quake ne se limite pas à l'adaptation du jeu seul. Vous serez capable de jouer sur Internet avec d'autres joueurs qu'ils soient sur PC, Mac ou ...Amiga, bien sûr ! Je languis vraiment de me connecter un soir et de balancer royalement via le réseau aux autres joueurs : "Hé, les gars, vous savez sur quelle machine je joue ?"... Enfin, tous les add-ons et niveaux supplémentaires créés pour Quake seront entièrement compatibles avec Quake Amiga. Il suffira d'aller dans le magasin de jeux PC du coin (ça va nous changer, tiens !) et d'acheter un CD-Rom de niveaux pour Quake. Tout simplement. Vivement le mois prochain pour découvrir tout ça !

OnEscapee

Final Odyssey

Tests Jeux

OnEscapee de Invictus/Sadeness

Jeu d'aventures à la Flashback pour 1 joueur. 68020+, AGA, cartes gfx par patch ultérieur, 1 Mo chip, 4 Mo Fast CD ROM uniquement.

Daniel White était tranquille devant sa télé. Soudain une explosion, ils rentrent, ils l'assomment et l'enlèvent. "Ils" ce sont les "nouveaux amis", des habitants d'une autre planète. Il est bien loin le temps où l'on se demandait si l'univers était peuplé. Daniel s'était toujours interrogé sur ces personnes disparues qu'"ils" enlevaient. On n'avait jamais revu l'une d'entre elles. Ce soir, c'est son tour...

La magnifique intro de OnEscapee raconte ces événements dans un dessin animé fort bien réalisé, le tout sur une chanson qui grésille un petit peu. Mais l'effet est saisissant et on se sent bien transporté dans l'ambiance glauque du jeu. Puis on commence, et là, dès le premier niveau, un robot volant vous poursuit et n'hésite pas à vous balancer un coup de laser si vous ne vous remuez pas. Puis ce sont les grottes, humides et peuplées d'animaux étranges. Les pièges sont nombreux, mais pas insurmontables. Il faudra chercher une arme, même si elle se trouve dans le nid d'une énorme arachnide... Après maintes péripéties, Daniel se retrouve dans un complexe rempli de robots, je ne vous en dirai pas plus, je ne suis pas allé plus loin !

Ce clone de Flashback brille surtout par son ambiance et ses musiques qui sont géniales. Les sprites sont énormes, plus gros que dans le jeu dont il s'inspire. En revanche, même en mode Turbo, le jeu souffre de quelques ralentissements par ci par là. La maniabilité également n'est pas parfaite, et certaines animations sont bizarres, un peu irréalistes (certaines attitudes de Daniel notamment). Mais attention, le tout reste dans une bonne moyenne, et il faut dire que le jeu a été fait par deux programmeurs, un graphiste et un musicien seulement ! Chapeau bas à cette équipe hongroise qui marque fort dès son premier titre. Il est possible de sauvegarder à n'importe quel moment du jeu, ce qui est très appréciable. Un screen shot de l'endroit de la sauvegarde est même généré : détail non négligeable. Cerise sur le gâteau, le jeu est localisé en français grâce à l'ATO (Amiga Translation Organisation) qui fait vraiment un boulot remarquable.

Si vous avez aimé Flashback, vous ne pouvez pas rater OnEscapee. Pour les autres, ce sont de bons moments d'émotion garantis !

Dispo en VPC en France et directement chez Sadeness.

Final Odyssey de Vulcan Software

Jeu de labyrinthe/aventure pour 1 joueur.

Tout Amiga, 2 Mo de mémoire, disque dur et CD obligatoires.

Je vous ai déjà parlé de ce titre attendu depuis l'été dernier. Final Odyssey vous fait endosser la peau de Thésée qui n'a rien d'autre à faire qu'aller se paumer dans le labyrinthe du Minotaure, histoire de sauver une ou deux filles au passage. L'intro jouée du CD est la plus ringarde que j'aie jamais vue : quelques objets 3D qui bougent, des cris de femmes à mourir de rire, bref ils auraient pu s'en passer ! Heureusement dans le jeu, c'est tout autre chose. Peter Spinaze a vraiment créé un beau jeu, bien coloré avec de nombreux détails. On ballade Thésée dans un scrolling multidirectionnel fluide et il faut trouver la sortie du niveau au milieu du dédale. On dispose de vies avec barre d'énergie. Quand on en perd une, c'est bon, on repart du même endroit. Par contre, s'il n'y plus de vies... à vous la joie de se retaper le niveau entier ! Heureusement, il est possible de sauvegarder n'importe où en appuyant sur "I" et une des 10 touches de fonctions. Ouf, sympa quand on n'a pas toute une journée à consacrer au jeu.

Bien entendu, les pièges sont légion. Que ce soit des murs qui bloquent ou des monstres biens placés, en passant par des boules de pierres qui ne pensent qu'à venir vous dire coucou, il y en a pour tous les goûts... Les graphismes sont très fins (on dirait du Zelda ou du Chaos Engine) et les petits détails sympas comme les flèches de Thésée qui restent plantées dans les murs rajoutent à l'ensemble déjà bon. Les sons sont plus discrets : gazouillis d'oiseaux, murs qui bougent, femmes qui crient (là ça fait moins rire que dans l'intro...) et monstres qui grognent. En revanche, je cherche toujours la musique pendant le jeu...

Des télétransporteurs viennent vous compliquer la vie (surtout quand il y en a 10 et qu'on ne sait lequel prendre...) et quelques parchemins disséminés un peu partout vous donnent de précieux conseils en anglais, espagnol, italien, allemand, norvégien, danois et finlandais, mais du français, point! Vulcan a lui aussi signé avec l'ATO mais Final Odyssey a dû passer au travers : zut.

Enfin, d'un niveau à l'autre, les graphismes changent, quelques buissons font leur apparition ainsi que des tours tirant à vue et en guidé s'il vous plaît ! Sacrée technologie, ces grecs ! Plusieurs armes sont disponibles, à vous de les trouver avec leur munitions. Mais n'abusez pas des bombes, elles servent aussi à éclater des murs... Je dois vous signaler un bug : quand j'ai voulu recharger une partie, mon sprite n'apparaissait plus à l'écran ! Ca ne me l'a fait qu'une fois. Bizarre. De temps en temps, un petit ralentissement se fera sentir : rien de bien grave et c'est assez rare.

Un bon jeu pour qui aime se prendre la tête avec les labyrinthes, en tous cas, un des meilleurs de Vulcan. A quand le même, mais en 3D ?

Dispo en VPC en France ou directement chez Vulcan.

Myst

Myst

Myst de Cyan/ClickBoom

Jeu d'aventures sur CD

AGA obligatoire et processeur rapide conseillé.

Pour les cartes gfx, un patch est à télécharger chez www.clickboom.com

Aaaaah! Enfin, le voilà le jeu mythique. "Le jeu CD le plus vendu" d'après un magazine américain. Et il arrive sur Amiga. Tout d'abord la boîte est impressionnante : un beau package comme ça fait chaud au coeur quand on voit dans un coin "Amiga CDRom". Juste un petit livret pour expliquer l'installation et dire que tout se joue à la souris, le CD et basta. Bon, OK, on installe. Vlan !

Plusieurs modes d'install sont disponibles : 5 Mo, 40 Mo, 270 ou 310 Mo ! J'ai essayé 40 Mo et 270 Mo, mais je n'ai pas vu la différence. Cela doit jouer normalement sur la vitesse de lecture pour l'affichage des images, qui sont en plus compressées. Sur AGA, 1260 et CDx4 ça tient bien la route. Si vous estimez que c'est trop lent, essayez le 310 Mo!

Le jeu est en AHI mais au lancement, Myst met en garde l'utilisateur à propos d'un manque de voix. Bizarre, je suis configuré sur Paula... Alors je mets le nombre de voix désiré sous AHI, je choisis mon screen mode (DBLNTSC Haute res sans scintillement) et c'est parti. Le son grésille à peine et c'est dommage, mais rien de bien méchant toutefois, ça ne gâche pas du tout l'ambiance. Arrive l'intro en QuickTime. Une voix digit vous parle (en anglais oeuf Corse...) tandis que se déroule l'anim... à 1 ou 2 images secondes avec l'AGA! Ouille, c'est dur de décompacter du QT dans cette résolution avec si peu de bande passante...

Enfin, on arrive au jeu. Tout se passe à la souris, le clavier devient inutile (ne le jetez pas quand même, ça peut servir!). Il s'agit de clicker sur une partie de l'image pour aller dans une direction, ou sur un objet pour l'examiner ou l'actionner. Une sorte de Dungeon Master énorme mais aux graphismes magnifiques. Oui, ca c'est pas le côté loupé de Myst : un grand bravo à l'équipe de Clickboom qui a en plus retravaillé la palette de chaque image. Ainsi, sur l'AGA, les 256 couleurs sont choisies à partir des 262144 ce qui fait une des plus belles versions de Myst !

Mais les ennuis commencent : qu'est-ce qu'il faut faire ? Myst est en fait l'univers d'un livre dans lequel se retrouve plongé le héros. Il va devoir se ballader d'un monde à l'autre pour les sauver car il suspecte un de ses 2 fils (Sirrus ou Achenar) de vouloir les détruire. Par la même occasion, cela lui permettra aussi de s'en sortir. Myst nous plonge donc dans des décors oniriques, parfois magnifiques, parfois étranges. De nombreuses énigmes vous barreront le chemin comme tourner des volants dans un certain ordre, appuyer sur des signes pour faire ressurgir un bateau englouti, etc...

C'est très complexe et les joueurs de Doom et autres risquent fort d'être déroutés ! Ne négligez pas certains indices, tout doit être vu, même si tout ne sert pas. A la longue, le jeu pourrait devenir lassant, pour vous donner un coup de main sachez que l'on trouve sur tous les moteurs de recherche Internet des soluces de Myst en interrogeant "Myst". Ca peut aider si l'on est coincé. L'ambiance sonore est vraiment bonne mais parfois en AGA le son est un peu décalé par rapport aux images, rien de bien grave quand même.

Vulcan: Amiga Inc doit bouger !

Dans le courant du mois dernier, **Vulcan**, le célèbre éditeur anglais, a annoncé ses projets pour l'année 1998. Dès le début, on commence à trembler un bon coup : Vulcan développera également sur PC et Playstation. Pour mémoire, sachez que Team 17 a commencé comme ça il y a quelques temps. On sait où ils en sont avec l'Amiga maintenant... Vulcan a ainsi reçu beaucoup de mails à propos de ces changements, et Paul Carrington, le porte parole de Vulcan a tenu à préciser à travers un long mail la politique de Vulcan.

Paul retrace rapidement l'histoire de cet éditeur parrallèlement avec les déboires de l'Amiga. Ils sont partis d'un réseau de distribution solide, ils en sont maintenant à envoyer eux même les jeux. Heureusement, grâce aux accords passés avec GTI et Weird Science, Vulcan a retrouvé un distributeur spécifique Amiga. Mais les temps sont de plus en plus durs: Paul nous parle de la concurrence et du PC en particulier. Des prix de plus en plus raisonnables pour des configurations toujours plus puissantes. L'Amiga en est encore à sortir des jeux qui parfois ne réclament qu'un Amiga 500...

Vulcan pense qu'il y deux points essentiels à réaliser pour que l'Amiga redevienne florissant dans le marché du jeu. Et d'une, que l'utilisateur Amiga achète de l'Amiga : que ce soit des journaux, du hardware, des jeux etc... Et de deux, qu'Amiga Inc investisse de l'argent et beaucoup. Car pour Vulcan, rien ne pourra se faire s'il n'y pas de nouvelle machine, si on ne fait pas de pub.

Paul Carrington critique la politique des licences Amiga qui n'aboutissent qu'à des

Paul Carrington

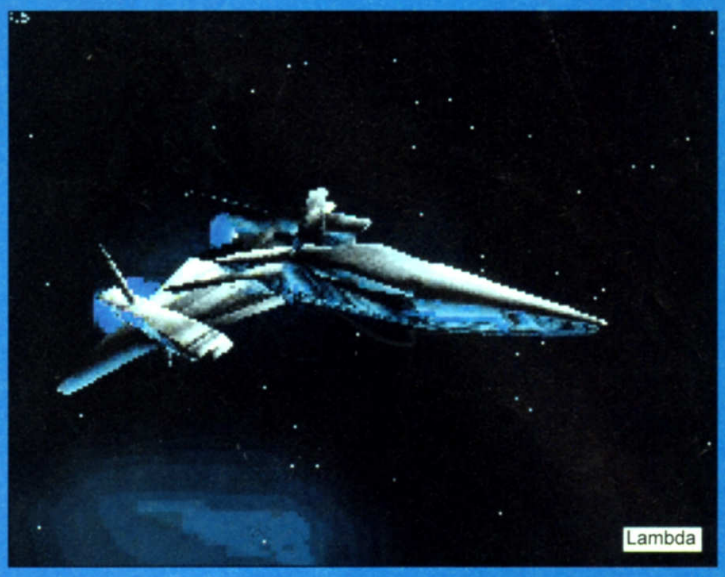
clones upgradés sans représenter de réel avancement ni de révolution dans le petit monde de l'Amiga. Enfin, il s'attaque aux pirates de façon sévère. Il s'indigne de voir que le piratage persiste sur Amiga, alors que le marché est si petit et si fragile. Pour lui, il en va du futur de l'Amiga que cesse le piratage. Ce constat ne se veut pas pessimiste gratuitement pour autant. Pour que cette société survive et continue sur Amiga, il va falloir qu'elle développe sur PC et Playstation. Cela entraîne malheureusement des annulations de titres sur Amiga. Sont ainsi concernés : Breed2000, 3D Games Creator, Jet Pilot CD Expansion et Valhalla 4. Waisted Dreams (un jeu d'aventure) est en attente faute de mieux. Vont par contre sortir très bientôt, le très attendu Genetic Species CD, Desolate CD, Hard Target CD (le clone de Virtua Cop) et Genetic Species World Creator CD. En contrepartie de ces réorganisations, les jeux Amiga de Vulcan seront faits pour des machines haut de gamme : cartes graphiques, 060 et PPC seront de mise. Ce sera le cas notamment avec Explorer 2260 et Main&Mangle (déjà vus dans ANews de Décembre). Paul conclut en disant que deux responsabilités sont en jeu : celle des utilisateurs qui doivent faire bouger le monde Amiga, mais surtout celle du propriétaire de l'Amiga qui a un rôle majeur. A bon entendeur...

News en vrac

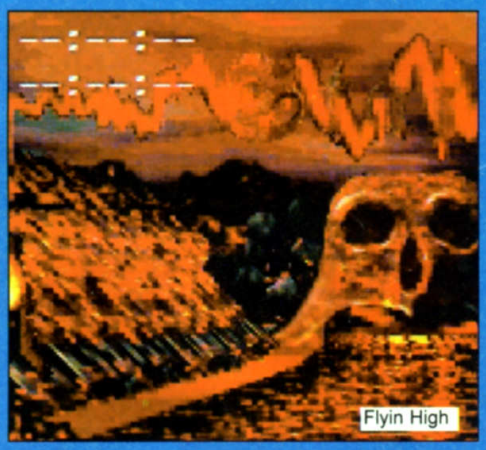
● Staying Alive La première démo de Gilbert Goodmate est enfin arrivée. Ce jeu d'aventures, digne successeur des Monkey Island et autres Simon The Sorcerer, s'annonce comme un des titres de l'année tant les graphismes sont réussis et le scénario prenant. Le personnage est très fluide et se déplace à la perfection. Une version française arrivera-t-elle ? Je vais demander. Alive Media Soft va s'occuper de le distribuer, mais laisse en revanche tomber l'idée de commercialiser DoomII, ID Software leur ayant fait savoir que s'ils le faisaient ils seraient bons pour un procès... Dur...

● Flyin High Data Disk. Le premier jeu de course 3D Amiga s'enrichit de quelques niveaux (Lava et Space). APC&TCP m'a fait parvenir tout ça et j'avoue que le jeu a du mal à me séduire. Bien que les bonus soient nombreux et qu'il soit possible de customiser sa buggy, on s'ennuie parfois dans les circuits. Toutes les voitures se ressemblent et de plus, si l'on prend la tête dès le départ, on n'en verra pratiquement plus le long de la course. En revanche, la maniabilitié a été un peu améliorée et l'on peut choisir la sensibilité du joystick. Le tout tourne très bien sur une 060/50 Mhz en 1x1 plein écran, techniquement c'est du beau boulot. Les graphismes sont assez réussis et les modules assez variés pour ne pas les couper ! Bref, une bonne technique mais un peu faible côté jouabilité. Dans le genre, on attend un clône de Sega Rally en provenance d'Italie qui, paraît-il, ferait du 17-20 fps sur une 030/50 Mhz... Je veux voir ça...

● L'invasion de l'espââââce... Alors qu'on est sans nouvelles de Phenix d'APC&TCP depuis quelques temps, de nombreux jeux de simulation spatiale ont été annoncés. Le premier est Lambda (titre provisoire) et son moteur est réalisé par Kalsu du groupe de démos Artificial People. Ca tourne très bien, il y a des lens flares, un astéroïde et plusieurs vaisseaux ennemis décorés d'une seule texture pour l'instant. La démo balance du 30 fps sur 060 avec AGA DBLNTSC basse résolution ce qui est une petite prouesse. Le développement continue, mais aucun éditeur n'est en vue, ni aucune date de sortie.


Lambda

Star Fighter de GeoSyncMedia, dont je vous parlais cet été, vient de bénéficier d'une nouvelle version démo beaucoup plus avancée que la précédente. Si les screenshots sont alléchants, il n'en va pas du tout de même pour le jeu. C'est lent, pas coloré (OCS...) et ça saccade dès qu'on met un peu de détails même sur 060... Dommage, car les missions ont l'air intéressantes et les entraînements aussi, mais quand c'est pas bien... Ne perdez pas votre temps (et argent) à télécharger cette énorme archive de 6 Mo !


Flyin High

Enfin Orion Wars s'inscrit toujours dans la même lignée de jeux, mais avec du gouraud, du lens flare, de la réflection et des débris en plus. Peu de détails si ce n'est qu'une démo ne devrait pas tarder et qu'un seul screenshot a été divulgué... Encore un vide ludique qui va être comblé sur Amiga.

Au mois prochain avec Quake j'espère et peut-être Foundation qui n'en finit plus de vouloir sortir !

Staying Alive

Pour le patch CybergraphX, il faut aller le chercher chez ClickBoom, sympa pour ceux qui n'ont pas accès au Net... Un ami du canal #artbas l'a testé et m'a dit qu'il s'agissait d'une version bêta. Toutefois ça marche bien et l'ensemble est bien sûr plus rapide.

Une ambiance extra, des graphismes et sons très soignés, Myst est donc un CD de qualité sur Amiga malgré sa difficulté (en plus tout est en anglais). L'interactivité du jeu a un peu vieilli, vous ne rencontrerez aucun personnage mais uniquement des objets à manipuler. Espérons que dans le futur du jeu Amiga, des produits de ce genre apparaîtront avec un peu plus de "vie". Mais MYST reste pour tout amateur d'aventures sur Amiga un jeu indispensable.

Dispo en VPC ou chez ClickBoom (par le Web).

DOOM News

De nouveaux moteurs ont fait leur appartion comme Zha Doom qui sont compilés pour le PowerPC ! DoomAttack est lui spécialement optimisé pour le 030/50 Mhz. GUI for Doom est un petit programme qui lance n'importe quel moteur et permet de tout configurer par une interface plutôt que d'aller farfouiller dans les icones: pratique et sympa.

Le meilleur moteur s'avère être Adoom de Peter McGavin (interview le mois dernier), ce dernier a implémenté la musique depuis la v0.5 et le jeu par Internet. La musique requiert des instruments pour le MIDI, mais malheureusement ne prenant que deux voies (les deux autres sont réservées aux bruitages) vous aurez tôt fait de la couper tant c'est insupportable ! Dommage car l'idée est bonne. J'ai pu enfin jouer en réseau via le Net avec Rafo3dp et Spaille d'#amigafr. Résultat : c'est lent mais ça marche. Doom consomme en effet beaucoup de ressources réseau et la ligne téléphonique est vite surchargée. Ce défaut est inhérent à Doom et non aux adaptations Amiga... Enfin, on a pu quand même s'échanger quelques missiles !

Vous pourrez télécharger tous ces programmes depuis la page Web www.pluk.com ou sur Aminet/game/demo ou game/shoot. A noter également que les sources de Descent, un autre jeu à la Doom bien connu sur PC, ont été rendues publiques. Mais l'engouement est beaucoup moins prononcé ce coup-ci car pour recompiler le jeu sur une autre machine, il faut acheter le jeu pour avoir les fichiers indispensables à l'opération...

32.72

32.72 c'est le prix que vous payez chaque numéro d'AmigaNews quand vous êtes abonné. Voilà une bonne façon de revenir aux prix d'antan ! Téléphonez au 05 61 47 25 67 avec votre numéro de carte bancaire, ou faxez-nous au 05 61 47 25 69, ou bien envoyez votre chèque de 360F à AmigaNews abonnements, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse.

Tarif pour la France métropolitaine. Pour l'étranger, voir l'encart Abonnements dans le journal